'99 €

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • NINTENDO DS • MÓVILES

Nº 229

HOBBY CONSOLAS



A EXAMEN!

HALO REACH

nálisis completo
e un juego único

¡¡PÓSTER DOBLE!!
• HALO REACH
• METROID OTHER M

DESCÚBRELO!

Así es Kinect

Lo hemos probado
fondo! ¡Qué pasada!

¡PRIMER CONTACTO!

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

¡Vuelve la velocidad
más salvaje y divertida!

REPORTAJE EXCLUSIVO

CALL OF DUTY BLACK OPS

No juegues a la guerra, vívela!

LUCINA!

FIFA 11 vs PRO 2011

Los grandes del fútbol
analizados y enfrentados

INCLUYE GUÍA COMPLETA FIFA 11

MEDAL OF HONOR

¿Mejor que Call of
Duty? ¡Averígualo!

FALLOUT NEW VEGAS

¡Te llevamos de paseo
por el apocalipsis!





EL KIOSKO DE MIC___MIC


PES2011
CHAMPIONS LEAGUE
MOVIMIENTO
JUGABILIDAD
RESPUESTA
TOTAL
POTENCIA
REALISMO
MODO ONLINE
LIGA MASTER
A LA VENTA EL
30 DE SEPTIEMBRE
LIBERTAD
TOTAL
Disponible en el
App Store
Wii
Games for Windows
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 2
PSP
PS3

Gamefest, por fin una feria de verdad



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@axelspringer.es



Han sido muchos intentos, pero ninguno tan ambicioso y especial como este. Recuerdo aquellos años del SIMO en los que los videojuegos -con el apoyo de nuestras revistas- intentaron colarse con moderado éxito. También la fuerte apuesta de Sony con su PlayStation Experience, aunque limitado solo a sus consolas. Y otras propuestas que han conseguido permanecer año tras año con más entusiasmo y esfuerzo que repercusión, como RetroMadrid o la Feria del Manga, el Anime y el Videojuego. Pero gracias a la iniciativa de la cadena de tiendas de videojuegos más importante de España, **GAME**, junto al apoyo de las distribuidoras de nuestro país y el de nuestra editorial Axel Springer -con **Hobby Consolas** y **Hobbynews** a la cabeza- por fin tenemos la feria que nos merecemos. **Gamefest** nace con el ánimo de perdurar y convertirse en una cita señalada por todos los aficionados a los videojuegos en nuestro país. Y, visto el entusiasmo que está despertando (cuando estoy escribiendo estas lineas ya van más de 15.000 entradas vendidas), solo queda esperar que la feria cumpla con las expectativas y cada año nos encontremos con un evento que gane en repercusión y prestigio. Como veréis en la noticia dedicada a esta feria, las compañías van a echar el resto presentando sus títulos más importantes, incluso algunos que todavía están lejos de su fecha de lanzamiento. Puede que estemos ante un acontecimiento crucial para que de una vez por todas la industria del videojuego en nuestro país se coloque en el lugar que merece y logre por fin la atención de las instituciones para un apoyo decidido a nuestras asignaturas pendientes: la creación y desarrollo de juegos y la lucha contra la piratería.

GAMEFEST
Feria de Videojuegos 2010

Por fin tenemos la feria que merecemos. Gamefest nace con el ánimo de perdurar

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

¿Por qué somos forofos? Sé que mucha gente no nos entiende (¿verdad Dani?), pero es un impulso que nos hace ilusionarnos irremediablente cada año con la nueva temporada, los fichajes, los partidos... y sí, las nuevas entregas de las dos sagas estrella: «FIFA» y «Pro Evolution». Dejad que nos llamen locos, pero no os perdáis nuestro cara a cara.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Respeto. Greg Goodrich, productor de «Medal of Honor», me decía que su enfoque era el del soldado, no el de la política. Que su juego no hablaba de medallas, sino de honor y que su historia era épica, pero humana. Ese respeto por los combatientes (tan difícil de encontrar en la vida real) es lo que hace que me gusten los juegos bélicos.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

Marear el puercoespín. Han tenido que pasar 16 años para que Sonic vuelva a ser el que era. Con tanta secuela intentaron arreglar la saga añadiendo personajes, 3D y romances zoofílicos (¡!) hasta descubrir que... demonios, no había nada que arreglar. «Sonic 4» y «Sonic Colours» son buenos porque vuelven a lo que importaba: velocidad, plataformas... y punto.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

Ya hemos probado Call of Duty Black Ops

"Asaltamos" las oficinas de Treyarch en EE.UU., para traeros todas las novedades del "shooter" más esperado.

PÁGINA 36



REPORTAJE

Así se juega con Kinect

Probamos el sensor de movimientos de Xbox 360 y os explicamos con detalle cómo funcionan sus primeros juegos.

PÁGINA 66



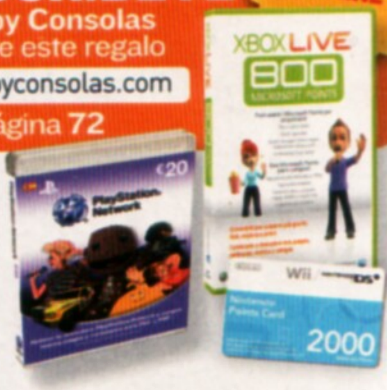
NOVEDAD

Batallas futuras en Halo Reach

La guerra contra el Covenant toca a su fin con este gran juego de acción. ¡Lo analizamos a fondo!

PÁGINA 74

SUMARIO





PREESTRENO

La guerra moderna de Medal of Honor

PÁGINA 48

El más veterano de los "shooter" bélicos se ha renovado, y os contamos qué nos han parecido nuestras primeras partidas.

COMPARATIVA

Cara a cara, FIFA 11 vs Pro Evolution Soccer 2011

Jugamos y puntuamos los dos grandes simuladores de fútbol, y los comparamos al detalle.



FIFA 11



PRO EVOLUTION SOCCER 2011

Y además os mostramos los favoritos de la redacción y vuestros juegos más esperados.

TODOS LOS JUEGOS


16
www.pegi.info
BUNGIE
Microsoft game studios
XBOX LIVE
*Código de descarga solo disponible en tiendas participantes de España mientras duren las existencias. Consultar en la tienda para más información. Bungie y el logo de Bungie son marcas registradas de Bungie LCC y se utilizan bajo autorización. Todos los derechos reservados.



Toda leyenda tiene un comienzo.
RECUERDA REACH
Este es el comienzo de la historia de Halo, y su capítulo más épico hasta la fecha. Antes que el Covenant pueda ser derrotado en la Tierra, antes que la humanidad pueda ser salvada, la batalla en el Planeta Reach debe ser librada. Tú y el resto de los Spartans del Noble Team, tendréis que mostrar el coraje y sacrificio necesario que asegure la supervivencia de la humanidad en sus horas más oscuras. xbox.com/haloreach
HALO
REACH
14.09.10
*Reserva ya tu copia y conseguirás un código para desbloquear el exclusivo Casco Recon Spartan.
Jump in

UNA EXPOSICIÓN DEDICADA AL FONTANERO

Todas las caras de Super Mario

Se han cumplido 25 años del lanzamiento de Super Mario Bros. y para celebrarlo, Nintendo ha organizado una exposición conmemorativa con la "visión" de este personaje según diferentes artistas. Estas son algunas de las obras expuestas:



Paisaje 1-1

LOS NIVELES LLENOS DE OBSTÁCULOS a los que nos tenemos que enfrentar en el juego, lucen mucho mejor con cierto estilo impresionista ¿verdad?



Demasiado trabajo

DESPUÉS DE 25 AÑOS DE SALTAR y buscar a la princesa Peach "en otro castillo", la mascota de Nintendo muestra un aspecto muy desmejorado.



Mario, el más grande

AL TOMAR LA SETA AMARILLA DE «NEW SUPER MARIO BROS» nuestro personaje crece sin control, pero no sabíamos que le causaba tanto terror a sus enemigos. Si casi nos dan pena (pero sólo "casi").

ONCE UPON A TIME SUPER MARIO

- LUGAR: Matadero de Madrid (Paseo de la Chopera 14. Metro: Legazpi).
- FECHAS: Hasta el 3 de octubre.
- HORARIO: De 10 a 14 horas.



Fontanero prisionero

¿Y SI HUBIERAN DETENIDO A MARIO? Sabemos que romper bloques de ladrillo y pisotear tortugas es vandalismo... pero esto nos parece demasiado.



El esqu-eje del mal

LA CARA SIMPÁTICA de los Goomba es sólo una estrategia para que nos despistemos y perdamos vidas. ¡En realidad son malvados!

↑ SUBEN

▲ **DUKE NUKEM FOREVER,** cuando toda esperanza se había perdido, Gearbox ha recuperado el proyecto y lo ha mostrado en la Penny Arcade Expo.



▲ **HALO REACH,** la última entrega de la saga ha batido el número de reservas de «Halo 3», la cantidad de jugadores online en una semana y ha alcanzado la misma puntuación en Hobby Consolas.

▲ **DEAD RISING CASE ZERO,** que alcanza el récord de unidades vendidas (300.000) en la primera semana para tratarse de un juego descargable.

▲ **EL FÚTBOL,** este año «FIFA 11» y «Pro Evolution Soccer 2011» han alcanzado un nivel de simulación sobresaliente, a un paso de los partidos de verdad.

▼ **MÁS Y MÁS RETRASOS.** Este mes los "damnificados" son «F.3.A.R.», «L.A. Noire», «Red Faction Armageddon» o «Michael Jackson Exp».

▼ **EL PSJAILBREAK,** un intento de piratear PS3 que por suerte ha tenido una contundente y rápida respuesta por parte de Sony. Así se les quitan las ganas.

▼ **EL MINISTRO DE DEFENSA BRITÁNICO** Liam Fox, que aboga por prohibir el próximo «Medal of Honor» porque permite jugar con los talibanes.



▼ **LOS PRIMEROS JUEGOS DE MOVE,** salvo «Resident Evil 5», nos han dejado un poco fríos. A ver si el lanzamiento de «Heavy Rain» o «Socom 4»...

BAJAN ↓

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a:
- sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor"

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

MOLA



@ Que «Castlevania» siga viva y cada vez con juegos más diferentes. ¿Con qué nos sorprenderán a continuación?

Pues su rumorea que el próximo enemigo final será Brácula: Condemor II. ¡Pavorr!

@ Que en el nuevo «Gears of War» vayamos a usar una bayoneta en la lancer. ¡Ensartaremos a los locusts!

O los chamuscaremos, los despedazaremos, los...

@ Que me haya pasado todo el verano entrando en vuestra página web HobbyNews. Si es que es la ostia.

Estooo, gracias, gracias, pero con "la repanocha" también nos habría servido. Y es con h.

@ Que tras 7 meses jugando a «Modern Warfare 2», por fin haya conseguido el trofeo de platino (cosa que muy poca gente ha conseguido).

Por fin puedes salir al exterior para seguir con tu vida. Pero usa gafas de sol, que tanta luz de golpe es mala.

@ Que todas las consolas vayan a tener detección de movimiento. ¡Cuánta razón tenía Nintendo!

Con tanto sensor en casa los tirones de espalda van a estar a la orden del día. ¡El paraíso de los fisioterapeutas!

@ Que vuestra revista huela tan bien y que al final yo me pase más tiempo oliéndola que leyéndola.

Estooo... gracias, creo...

@ Que salga por primera vez una edición especial de «Kingdom Hearts».

Con lo locos que os vuelve este juego... ¡como para no traer una edición especial!



@ Crear armas nuevas combinando otras en «Dead Rising 2». ¡Menudas salvajadas hay!

Lo mejor es combinar una tele y un somnífero... ¡Te sale una emisión de "Mujeres y Hombres y Viceversa"! Es letal.

NO MOLA



@ Que cada vez que me caigo al agua en «Red Dead Redemption» me muera. ¿Por qué no aprende John a nadar?

Ay, majo, cuando te tires a un río con pistolas, escopetas y 20 kilos de munición encima nos cuentas si tú puedes nadar...

@ Que en «Call of Duty» te confundan con un tío solo por jugar bien...

Pues a algunos tíos se les confunde con tías cuando los matas con el cuchillo y pegan un gritito por el susto.

@ Que no se sepa casi nada del Wii Vitality Sensor.

Parece que a este proyecto le ha bajado un poco el pulso.

@ Que haya gente que piense que no haya chicas consoleras. Yo soy una y os compro todos los meses.

¡Qué reivindicativas estáis las chicas este mes! ¡Así nos gusta, "girl power"!

@ Ser cristalero, cortarme los dedos y tener que hacer supervivencia para usar el mando de mi consola.

Claramente, periféricos como Kinect se diseñaron pensando en los cristaleros. ¡Se acabaron tus problemas!

@ Que el juego más vendido en Gran Bretaña sea... ¡«Toy Story 3»! ¿Soy el único que no lo comprende?

No, nosotros tampoco. ¡Pero si el de «Planet 51» es mejor!

@ Que para ver las 3D en el televisor haya que llevar gafas. ¿Qué pasa con los que ya tienen de por sí?

Pues que van a quedar preciosos con dos cristales en cada ojo. ¡Seguro que van a marcar moda el año que viene!



@ Que en la peli de «Kane & Lynch» no interprete a Lynch Santiago Segura. ¡Es clavadito a él!

Este hombre se va a encasillar de tanto interpretar a personajes chalaos. ¡Solo le falta este!



Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Os atraen las ediciones especiales de los juegos?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

■ A mí me atraen muchísimo las ediciones especiales, ya que aportan a los fans de verdad experiencias extra por poco dinero más. Ya tengo una (la de «Heavy Rain») y, si puedo, me compraré muchas más.
Jesús Alberto Martínez

■ Sí, si los contenidos son algo que le dé una vida más duradera al juego, como misiones extra o nuevos mapas, no los típicos juegos que te traen la banda sonora y unas tarjetitas
Enrique Gutiérrez

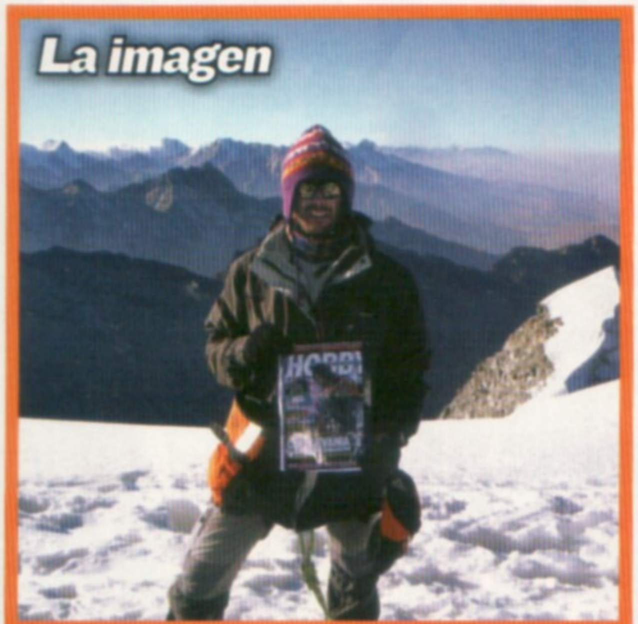
■ Soy el típico al que siempre timan con las ediciones especiales. Si es una saga que me guste me la compro cueste lo que cueste, es lo que tiene ser un friki.

SIGUE EN LA PÁGINA SIGUIENTE »



ENSLAVED
ODYSSEY TO THE WEST
LA ODISEA COMIENZA EL 8 DE OCTUBRE DE 2010
DESCUBRE ENSLAVED EN
Con dramáticos vídeos codirigidos por Andy Serkis (El Señor de los Anillos, King Kong), coescrito por Alex Garland (La Playa, 28 Días Después), y música compuesta por Nitin Sawhney.
www.facebook.com/enslavedthegame
twitter.com/enslavedthegame
WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM
16
www.pegi.info
ENSLAVED™: Odyssey to the West™ & ©2010 NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved.
Created by Ninja Theory Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Association.
"2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Ó is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.
PS3
XBOX 360
PlayStation Network
XBOX LIVE
NINJA THEORY
BANDAI NAMCO Games
namco

La imagen



UN FIEL LECTOR SE HA LLEVADO NUESTRA REVISTA... ¡HASTA LA CIMA DEL MUNDO!

Eloy Leal, un gran aficionado a Hobby Consolas y todo un aventurero, decidió escalar la montaña Diablo Mudo, en Perú. Llegó a la cumbre, a más de 5000 metros sobre el nivel del mar. Como él nos comenta: "a la altura que llegamos todo peso que no sea necesario es una losa, pero allá iba yo con mi Hobby Consolas". ¡Felicidades y gracias, Eloy!

Lo que dice la prensa...

El País, 10 de septiembre

"«Pro Evolution 2010» ha generado cuarenta y ocho millones de euros en España. El disco (de música) más vendido, tres".

HC: Una cifra de lo más contundente. ¿Acaso queda alguien que dude de la potencia de este sector?

Qué, 10 de septiembre

"El fontanero que ha entrado en más casas del mundo (Mario) llegó a nuestras vidas en 1985 y ya es casi un miembro más de la familia.

HC: Un error que se está repitiendo mucho últimamente. En 1985 "nació" «Super Mario Bros», pero Mario, el personaje, se estrenó en 1981 con «Donkey Kong».

LA POLÉMICA DEL MES

Move, comparado con Wii ¿es más de lo mismo?

Desde que se anunció PS Move, muchos han identificado el sensor de movimientos de PS3 como una simple copia de Wii, ¿es eso cierto?

No



David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Mismo concepto, mejor resolución

Si preguntamos a cualquiera cuáles son los principales fallos de Wii, os contestará que la falta de potencia gráfica y de más prestaciones técnicas o la escasez de juegos adultos. Pues bien, Sony ha adaptado un sistema de control "parecido" a una consola que es infinitamente más potente (tanto el apartado técnico como las funciones online o la capacidad del Blu-Ray) y que cuenta con un catálogo más variado (que se puede actualizar, como hemos visto con «Resident Evil 5» o «Heavy Rain»). Además, el uso de la cámara PS Eye incluye funciones tan interesantes como el micrófono ambiental o el uso de realidad aumentada en los juegos (y acelera el tiempo de respuesta). Parece lo mismo, pero sus posibilidades son mucho mayores.

El concepto es el mismo: jugar con el cuerpo. Pero se ha "depurado" considerablemente y ofrece una experiencia mucho más real e intensa, tanto para jugadores sociales como "hardcore".

Sí



Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

El lado social de PlayStation 3

Aunque no dudo que Move le va a venir bien a PS3, me cuesta creer que vaya a suponer una verdadera revolución en el mundo de los videojuegos. Wii ha demostrado las posibilidades de un control de este tipo y, efectivamente, pueden ser muchas, pero aún así los "verdaderos" jugones prefieren un mando tradicional. Tampoco dudo de que vendrán buenos juegos, que expriman al máximo esta tecnología, pero Move me parece más la aproximación de Sony a la vertiente social de los videojuegos que una verdadera apuesta por algo revolucionario. No quiero decir con esto que Move me parezca un mal invento, sólo que por sus características y por los primeros títulos que hemos visto, no parece nada nuevo bajo el sol.

Move es la opción perfecta para acercar los juegos sociales a PS3, pero no me veo jugando a, por ejemplo, «Assassin's Creed», «FIFA» o al nuevo «Call of Duty» con este tipo de mandos.

Y tú ¿qué opinas?



Aunque también es verdad que a veces merecen la pena.
Lázaro Valenzuela

■ A mí me da igual, lo que me interesa es el juego y voy a por lo más barato, a no ser que sea la edición Game of the Year y traiga algo interesante para jugar.
Iván Martín

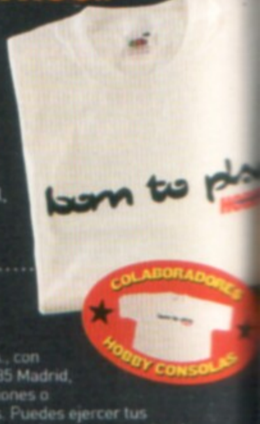
■ Pues depende del juego. Aún así, las compañías deberían centrarse en el juego en sí, no un llaverito y una caja metálica.
Gonzalo García

■ A mí sí me gustan estas ediciones. Me gustan sobre todo cuando viene la banda sonora o un buen libro de ilustraciones.
Pedro José

Y EL MES QUE VIENE:
¿OS PARECE ADECUADO EL PRECIO DE KINECT (150 €)?

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta camiseta junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.



EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Eva Pérez, Eduardo Muñoz-Alonso, Youssef Ayachi, Carlos Hervas, Ivan Tartajo, Jaime Piqueras, Marcos Meriel, Alex Alujas, Nauzet Guerra, Felix Barquero, Ivan Martín, Jesús Alberto Martínez, Enrique Gutiérrez, Lázaro Valenzuela, Iván Martín, Gonzalo García

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Art Academy	(NDS)	-	1
2	Planet 51	(NDS)	3	2
3	New Super Mario Bros	(Wii)	4	2
4	Super Mario Galaxy 2	(Wii)	1	3
5	Red Dead Redemption	(PS3)	2	4
6	Mafia II	(PS3)	-	1
7	CoD: Modern Warfare 2	(PS3)	7	10
8	Planet 51	(Wii)	-	1
9	Pokémon Plata	(NDS)	8	6
10	Virtua Tennis 2009	(PS3)	-	1



NEW SUPER MARIO BROS
El famoso fontanero ha cumplido 25 años, pero sigue en plena forma. Para demostrarlo, tiene sus dos últimos juegos entre los más vendidos de este mes. ¡Felicidades Mario!



CALL OF DUTY MW 2
Después de 10 meses desde su lanzamiento, el "shooter" de Infinity Ward sigue batiendo records de ventas (y de jugadores online). ¡Y ya falta muy poco para «Black Ops»!



Art Academy
Este verano, nuestra DS se ha convertido en la mejor compañera de viaje. Además, gracias a este cartucho, hemos podido explorar nuestras posibilidades artísticas, y estamos listos para el inicio del nuevo curso.

Por consolas

PS3
1. Red Dead Redemption
2. Mafia II
3. CoD: Modern Warfare 2
4. Virtua Tennis 2009
5. Prince of Persia
6. FIFA 10
7. God of War III
8. GTA: Episodes from L.C.
9. Blur
10. Fallout 3

XBOX 360
1. Mafia II
2. Red Dead Redemption
3. Bioshock 2
4. Bayonetta
5. Virtua Tennis 2009
6. Left 4 Dead 2
7. Project Gotham 4
8. GTA: Episodes from L.C.
9. Gears of War (Classics)
10. Marvel Ultim. Alliance

Wii
1. New Super Mario Bros
2. Super Mario Galaxy 2
3. Planet 51
4. Wii Fit Plus
5. Wii Sports Resort

NDS
1. Art Academy
2. Planet 51
3. Pokémon Plata
4. Pokémon Oro
5. Estudio de maquillaje

PSP
1. Toy Story 3
2. Gran Turismo
3. Sega Megadrive Col.
4. Copa Mundial FIFA
5. Sonic Rivals 2

PS2
1. FIFA 10
2. WWE Smack. vs Raw
3. Pro Evolution 2010
4. Buzz Brain Off
5. GTA San Andreas

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 30 de agosto al 5 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Monhun Nikki: Poka Poka Ailu... (PSP)
2. Wii Party (Wii)
3. Metroid Other M (Wii)
4. Ace Combat Joint Assault (PSP)
5. Bleach Heat the Soul 7 (PSP)
6. Inazuma Eleven 3 (NDS)
7. Super Mario Galaxy 2 (Wii)
8. A.C.E. Another Century Episode (PS3)
9. Art Academy (NDS)
10. Call of Duty Modern Warfare 2 (PS3)



MONHUN NIKKI
Este spin-off de la serie «Monster Hunter Portable» tiene el éxito garantizado. Además ha contribuido a la buena salud de PSP en el país del sol naciente.

En EE.UU.

Del 29 de agosto al 4 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1. Metroid Other M (Wii)
2. Wii Sports (Wii)
3. Madden NFL 11 (Xbox 360)
4. Wii Sports Resort (Wii)
5. Madden NFL 11 (PS3)
6. Mafia II (Xbox 360)
7. Mafia II (PS3)
8. Super Mario Galaxy 2 (Wii)
9. Call of Duty: Modern Warfare 2 (Xbox 360)
10. Red Dead Redemption (PS3)



METROID OTHER M
Pese a los cambios en el desarrollo, Samus Aran aún tiene una legión de seguidores por todo el mundo, que se han lanzado como locos a por su último juego.

En Gran Bretaña

Del 4 al 11 de septiembre — Datos cedidos por ELSPA

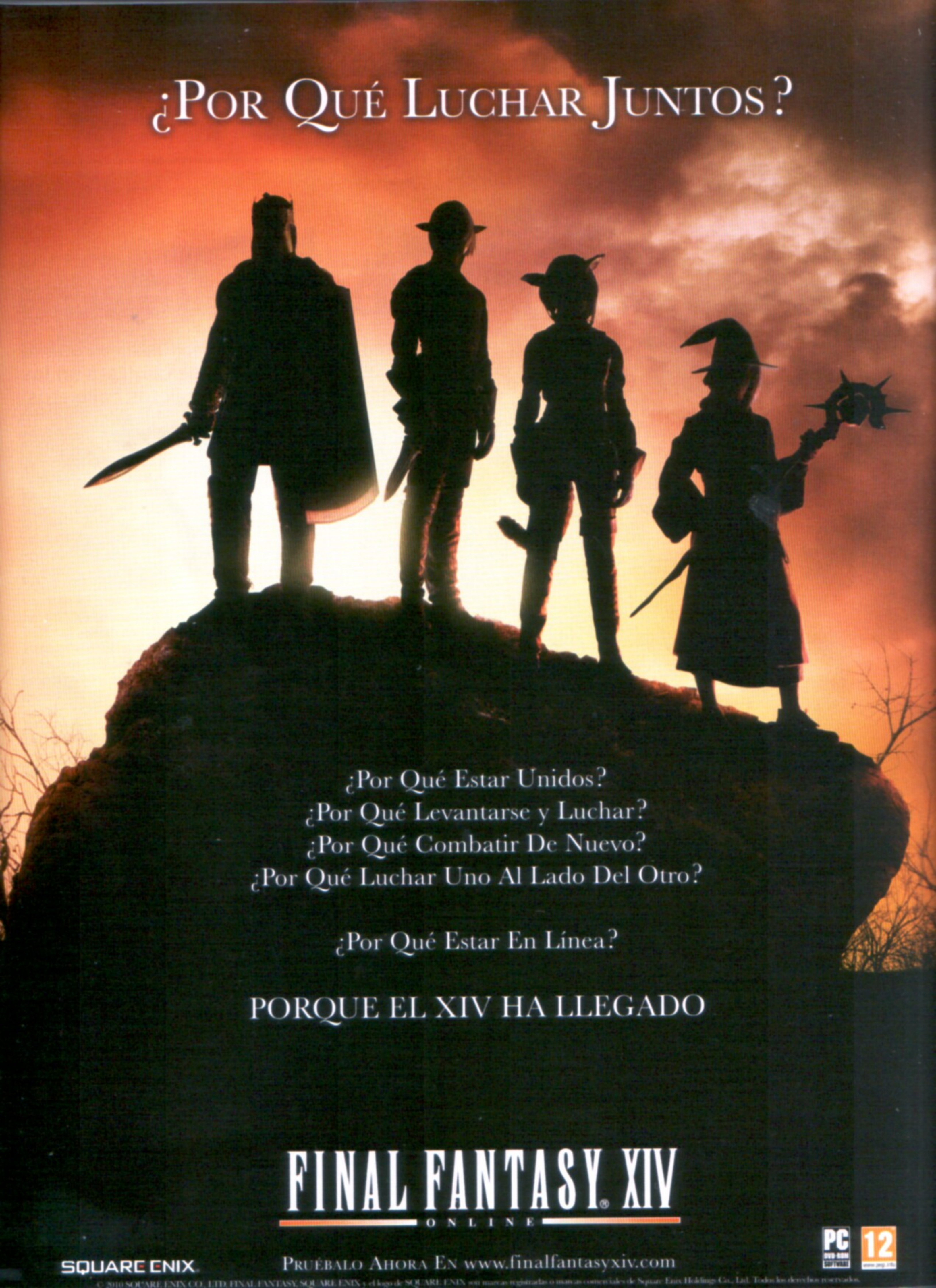
1. Mafia II (PS3, Xbox 360)
2. H.A.W.X. 2 (PS3, Xbox 360)
3. Kane and Lynch 2 (PS3, Xbox 360)
4. Toy Story 3 (PS3, Xbox 360, Wii, NDS, PSP)
5. Tetris Party Deluxe (Wii)
6. Spiderman Shat. Dimensions (PS3, Xbox 360)
7. Kingdom Hearts Birth by Sleep (PSP)
8. R.U.S.E (PS3, Xbox 360)
9. Prince of Persia (PS3, Xbox 360)
10. Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)



MAFIA II. El éxito de las aventuras tipo "sandbox" parece garantizado. En la lista de los más vendidos en Gran Bretaña esta semana coinciden las aventuras de Vito Scaletta y John Marston.

La cifra

240.000.000 DE JUEGOS DE SUPER MARIO SE HAN VENDIDO HASTA LA FECHA. ¡UNA FRANQUICIA RÉCORD!



¿POR QUÉ LUCHAR JUNTOS?
¿Por Qué Estar Unidos?
¿Por Qué Levantarse y Luchar?
¿Por Qué Combatir De Nuevo?
¿Por Qué Luchar Uno Al Lado Del Otro?
¿Por Qué Estar En Línea?
PORQUE EL XIV HA LLEGADO
FINAL FANTASY® XIV
ONLINE
SQUARE ENIX.
PRUÉBALO AHORA EN www.finalfantasyxiv.com
PC DVD-ROM SOFTWARE
12
www.pegi.info
© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. Todos los derechos reservados.

PRIMER CONTACTO – PS3 Y XBOX 360

Arrancan las carreras al margen de la ley

Ya hemos jugado a Need for Speed: Hot Pursuit, la última entrega de esta saga de velocidad, que se centrará en las persecuciones entre policías y pilotos callejeros.

AUDI TT

Los coches que participan en estas carreras ilegales son modelos de ensueño, como el TT, Corvette, Pagani Zonda o 370 Z.





Electronic Arts apuesta sobre seguro. Después de unos años en que la saga «Need for Speed» ha estado de capa caída, le ha cedido el testigo a Criterion Games (los creadores de la serie «Burnout») para reflotarla. En esta ocasión se han centrado en unas carreras ilegales, en el Condado ficticio de Seacrest (inspirado en California) donde **podemos encarnar a corredores o a los polis que les persiguen.** El garaje disponible estará formado por los coches más rápidos del mundo (como el Mustang, Chevrolet Corvette o Lamborghini) que tendrán **una conducción totalmente arcade y además sufrirán daños.** También se ha incluido la posibilidad de usar ventajas (helicópteros, clavos o barricadas policiales) para hacer más emocionantes estas persecuciones. Dejando a un lado el modo carrera, en el que vamos desbloqueando nuevos coches y recorridos, «Hot Pursuit» **disfrutará de un fuerte componente online: además de las competiciones multijugador** tendremos acceso a la comunidad para intercambiar fotos de nuestros coches, puntuaciones y retos, que se actualizarán de manera automática. El nuevo «Need for Speed» se pondrá a la venta el próximo 19 de noviembre.

ANIVERSARIO–NINTENDO

Feliz "anivermario"

Se cumplen 25 años desde el lanzamiento de Super Mario Bros.

El pasado 13 de septiembre se cumplieron 25 años desde el lanzamiento de «Super Mario Bros.» en Japón (aunque el personaje apareció en1981 en «Donkey Kong»). Con este motivo, Nintendo ha organizado una serie de celebraciones. Si queréis felicitar al fontanero y, de paso, ganar suculentos premios, entrad en la página **www.mario25aniversario.es**



NOTICIAS BREVES



LOS JUEGOS DEL TEAM ICO, EN HD PARA PS3
Se confirman los "remakes" en alta definición para PS3 de **«ICO»** y **«Shadow of the Colossus»**, los dos clásicos que lanzó el Team Ico en PS2. Esperamos que en el Tokyo Game Show se hagan públicas las fechas de lanzamiento.

VUELVE TONY HAWK
Tras un pequeño descanso, podremos volver a patinar en PS3, 360 y Wii con **«Tony Hawk Shred»**. Tendrá un aire más juvenil, y podremos jugar con un periférico-tabla. Incluirá snowboarding, además de los modos clásicos.

UNA HISTORIA DE CINE NEGRO QUE SE RETRASA
Rockstar ha anunciado que **«L.A. Noire»**, el juego de acción ambientado en los años 30 y 40, para PS3 y 360 no saldrá hasta la primera mitad de 2011.

ACCIÓN EXCLUSIVA EN EL NUEVO DRAGON BALL
El próximo **«Dragon Ball Raging Blast 2»** para PS3 y Xbox 360 no solo vendrá cargado de novedades, sino que incluirá



LA VELOCIDAD y los accidentes (que recuerdan bastante a «Burnout») serán sus mayores alardes técnicos.



LOS HELICÓPTEROS son alguna de las principales "ventajas" de la policía la hora de las persecuciones, junto a los controles de carretera, las trampas de clavos o disparar impulsos electromagnéticos.



EL MODO AUTOLOG es una comunidad online para intercambiar fotos, retos o competir en el multijugador.



NUESTRA PUNTUACIÓN mejora con cada derrape, con los adelantamientos y al escapar de la policía.

PORSCHE

El Porsche Cayman es uno de los deportivos que se han convertido en coches patrulla para este juego. Es muy rápido, aunque difícil de controlar.



un episodio exclusivo de la serie de animación. Será una nueva versión del capítulo "Plan to Eradicate the Super Saiyans". El juego aparecerá en otoño.

TRAS LOS PASOS DE RAFA NADAL

2K Sports ha anunciado **«Top Spin 4»** para 2011. El juego contará con la lista más extensa de jugadores que ha habido nunca en un juego y estará adaptado a los nuevos sistemas de control. Saldrá en PS3, Xbox 360 y Wii.

TERROR EN KINECT

Sega prepara **«Rise of Nightmares»**, una aventura de terror en primera persona exclusiva de Xbox 360, que saldrá en 2011. ¿La razón? Va a ser un juego exclusivo para Kinect, así que el protagonista reproducirá todos nuestros movimientos en la pantalla. ¿Qué ocurrirá si salimos corriendo?

CHINATOWN EN IPAD

Si aún no habéis disfrutado de **«GTA Chinatown Wars»** en DS, PSP o iPhone, es el momento de haceros con la nueva versión HD que ya se puede descargar desde la App Store para iPad. Cuenta con controles táctiles y unos gráficos más detallados.



PRIMEROS DATOS – PS3, XBOX 360

El Duke está de vuelta, oh yeah!

2K Games resucitará Duke Nukem Forever en 2011.

Parecía que el título «Forever» era un juego de palabras por todo lo que se ha retrasado este título (desde finales de los 90). Pero finalmente 2K Games y Gearbox han unido sus fuerzas para traer a nuestra consola el "shooter" más macarra del panorama consolero. El año que viene podremos darle su merecido a los alienígenas metidos en la piel de este héroe fanfarrón, fumador de puros y con un sentido del humor más corrosivo que el ácido de una batería.



ANUNCIO – PS3, XBOX 360

Rapture ya tiene a su sucesora, Columbia

BioShock Infinite llegará en 2012 y se ambientará en una ciudad aérea.

2K Games ha anunciado «BioShock Infinite», la tercera entrega de su aclamado shooter. El juego cambiará la ciudad submarina de Rapture de los dos capítulos anteriores por Columbia, una urbe aérea símbolo del progreso estadounidense que, repentinamente, desaparecerá entre las nubes. Se ambientará en 1912 y tomaremos el control de Booker De Witt, un ex agente enviado a la ciudad para rescatar a Elizabeth, una chica atrapada allí desde su infancia. El protagonista tendrá un vínculo especial con ella y podrá utilizar un gran número de armas y habilidades nuevas.





COLUMBIA SERÁ UNA CIUDAD AÉREA creada por los Estados Unidos como símbolo de progreso, pero un día, de repente, se perderá entre las nubes.

NUEVOS DATOS – PS3

Tenis en estado puro

Virtua Tennis 4 saldrá en 2011 y contará con opciones para PS Move y las 3D.



Rafa Nadal ha completado el "Grand Slam" tras su triunfo en el reciente US Open, pero a partir de 2011 seremos nosotros los mejores tenistas del mundo. Sega ha anunciado que «Virtua Tennis 4», que saldrá para PS3, incluirá la opción de jugar con Move, con un control muy realista que reconocerá el ángulo de golpeo de la raqueta, el giro, la fuerza, la velocidad o los efectos que simulemos con nuestra muñeca.





LOS GOLPES DEL TENISTA se podrán imitar usando el control de Move.

INTERNET ONLINE

Sony combate la piratería en PS3

Ante la comercialización del PSJailbreak, que supuestamente permitía ejecutar juegos pirateados en PS3, Sony se ha movido rápido y ha puesto fin al problema con la actualización 3.42, ahora imprescindible para poder acceder al servicio de PlayStation Network. Bien por Sony, que sigue luchando fuerte contra esta lacra.

Dead Rising: Case Zero bate récords

Este prólogo de «Dead Rising 2» ha batido el récord de descargas semanales del sistema Xbox Live Arcade, según anunció Capcom. Para celebrarlo, se ha anunciado una segunda expansión: «Case West», en la que Chuck colaborará con Frank West, el protagonista del primer «Dead Rising» y se contarán eventos posteriores a «Dead Rising 2». Aún no sabe cuándo llegará, pero promete.

Namco Bandai se suma a Facebook

Namco-Bandai cuenta ya con su propia página de Facebook, la red social con más seguidores en todo el mundo. Además de ser un portal de aficionados a los videojuegos, se ofrecen diversos juegos de forma gratuita y que en el futuro se lanzarán en iPhone y iPod Touch. Dos de los primeros son «City of Football» (donde se pueden fichar y vender jugadores de la Champions y las ligas de España, Italia e Inglaterra) y «Treasure Abyss», en el que se pueden explorar mazmorras en grupo.

Outland llegará a principios de 2011

«Outland», una mezcla de plataformas y acción para PS Network y Xbox Live Arcade, saldrá a la venta a principios de 2011. En él, será importante la relación entre luz-oscuridad y justicia-caos.

WEB DE MODA

www.mario25aniversario.es

El fontanero más famoso de la historia cumple un cuarto de siglo. En esta web podéis repasar sus datos y los diversos actos que se han llevado a cabo para conmemorar su 25 aniversario.



Otras webs recomendadas:

- www.mundoconsolas.es
- www.notsonoisy.com/pac-man
- www.wrcthegame.com

[GAMEFEST Feria de Videojuegos 2010]

¡La fiesta de los videojuegos!

Los amantes de los videojuegos tenéis una cita ineludible en Gamefest, una feria en la que podréis probar las novedades de todas las consolas. ¡Reservad vuestra entrada, que se agotan!

- **LUGAR:** Pabellón 6 - Ifema. Recinto ferial Juan Carlos I. Madrid.
- **FECHAS:** 8, 9 Y 10 de octubre.
- **HORARIO:** De 10 a 20 horas.
- **ENTRADAS:** Solo en tiendas Game y Gamestation, o en la web www.game.es.
- **PRECIO:** 6 euros.

El E3 de Los Angeles, el Tokyo Game Show o la Gamescom de Colonia son grandes eventos que hasta ahora los jugones españoles seguíamos con envidia desde la distancia. Sin embargo, el sueño de que en España **todas las compañías se reúnan bajo un mismo techo** para mostrarnos sus grandes novedades está a punto de hacerse realidad: el próximo 8, 9 y 10 de octubre abrirá sus puertas en Madrid **Gamefest, la que a partir de ahora va a ser la gran feria española del videojuego.**

Repartidos a lo largo de los más de 10.000 m² del pabellón 6 del parque Juan Carlos I **encontraremos los stands de Sony, Microsoft, Nintendo, Sega, Konami... ¡y podremos probar todos sus juegos!** Además, en el recinto también estarán presentes las mejores firmas de periféricos, e incluso podremos visitar una **exposición sobre consolas y máquinas recreativas** de todos los tiempos (sección Retromadrid) o las **interesantes conferencias** que organizará Gamelab durante los días de la feria.

En el momento de escribir estas líneas ya se han vendido más de 15.000 entradas, así que **os aconsejamos que compréis la vuestra con antelación,** porque **no se podrán adquirir en la propia feria,** y además corréis el riesgo de que se agoten. ¡Nos vemos en Gamefest!



PROBAR LOS MEJORES JUEGOS en los numerosos stands de Gamefest va a ser una pasada. A partir de ahora, ya no nos moriremos de envida al ver fotos como esta, que está tomada en la reciente Gamescom que se celebró en Colonia.



KINECT SPORTS y el rest de títulos de lanzamiento de Kinect van a estar en el stand de Microsoft en Gamefest. ¿Queréis probar a jugar sin mando

¿TE LO VAS A PERDER?

→ **SONY** va a preparar una zona 3D con los esperadísimos «Gran Turismo 5» y «Killzone 3». Además, en su stand también probaréis todos los juegos de lanzamiento de PlayStation Move.



GRAN TURISMO 5

→ **NINTENDO** le cederá al gran Mario el protagonismo de su stand. Además de disfrutar de sus últimos juegos, también podréis grabar un anuncio (habrá premio para el mejor) o haceros una divertida foto dentro de uno de sus mundos.

→ **SEGA** no faltará a la cita con los jugones españoles. Nos mostrará sus próximos lanzamientos, pero con especial hincapié en los juegos de Sonic, claro.

→ **DIGITAL BROS** quiere ponernos a todos a bailar y cantar al ritmo de «Grease», el juego oficial de la mítica película.

→ **EA** desembarcará en Gamefest con su amplio catálogo de novedades. Allí estarán títulos como «FIFA 11», «Medal of Honor», «Need for Speed: Hot Pursuit». Habrá torneos y actividades... ¡y también podremos jugar en exclusiva a «Dead Space 2».



FIFA 11

→ **WARNER BROS GAMES** nos va a traer el espectacular «F1 2010». En su stand también encontraréis títulos como «El Señor de los Anillos», «Batman: El Intrépido Batman» o «Lego Harry Potter: Años 1-4».

→ **THQ** nos llevará al frente de batalla con «Homefront» y «Red Faction Armageddon». En plan más relajado, podremos probar «Udraw» (Wii) y los juegos de Bob Esponja.

→ **KOCH MEDIA** llevará a Gamefest una potente batería de juegos: «Dead Rising 2» o «Kane & Lynch 2» van a compartir espacio con futuros lanzamientos como «Final Fantasy XIV» o «Marvel vs Capcom 3».



FINAL FANTASY XIV

→ **2K GAMES** nos planteará una duda: ¿echamos unas partidas a «Mafia 2», o mejor emulamos a Michael Jordan jugando con el nuevo «NBA 2K11»?

→ **UBISOFT** organizará partidas multijugador de «Assassin´s Creed: La Hermandad». Además, los Rabbids no se perderán esta cita con su «Regreso al Pasado». Y si tenéis ganas de baile, probad «Just Dance 2» y «Michael Jackson».



ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

→ **MICROSOFT** traerá a Gamefest sus grandes juegos de este final de año: «Halo Reach» y «Fable III». ¡Y no dejéis de probar Kinect!

→ **KONAMI** traerá dos pesos pesados a la feria: «Castlevania: Lords of Shadow» y «Pro Evolution 2011». Habrá un espacio de competición en el que se celebrará el Torneo Apertura PESLIGA 11 Gamefest. ¡Ya podéis inscribiros en pesclub.es!



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

→ **NAMCO BANDAI** seguro que es otro de los grandes nombres de la feria, con juegos como «Fallout: New Vegas», «Enslaved» o «DB Raging Blast 2».



FALLOUT NEW VEGAS

→ **Y ADEMÁS...** no os perdáis los periféricos de Logitech, Blade, Madcatz, Indeca o Ardistel, visitad la exposición de Retromadrid y las conferencias de Gamelab.

Sigue la feria en directo en HOBBYNEWS.es

Hobby Consolas es la revista oficial de Gamefest, así que en nuestro próximo número os daremos toda la información de la feria. Pero si queréis seguir en directo todo lo que pase allí, lo mejor es que os conectéis a hobbynews.es, el portal de videojuegos de Axel Springer, que va a estar presente "sobre el terreno" en el pabellón de Gamefest para que no os perdáis ni un solo detalle.



NUEVOS DATOS – PLAYSTATION 3 Y XBOX 360

Acción frenética desde el espacio exterior



Os ofrecemos las últimas novedades sobre Vanquish, el juego de acción futurista firmado por Shinji Mikami.

Ya queda muy poco para **el 22 de octubre, la fecha de lanzamiento de «Vanquish»** en nuestro país. Pero mientras se acerca este momento, Sega nos va ofreciendo nueva información sobre este juego de acción futurista. Por si no lo recordáis, su protagonista es Sam Gideon, un soldado de D.A.R.P.A. (investigación armamentística) que viste una armadura especial y que tiene que ajustarle las cuentas a un ejército de robots rebeldes. Pues bien, **hemos podido jugar un nivel inédito, que estará ambientado en una selva artificial** y cuyo desarrollo será trepidante, con tiroteos sin descanso y un montón de acrobacias, que se ejecutan sin dificultad... y recordad que si las cosas se ponen feas, podemos ralentizar la acción.

También hemos conocido **un nuevo tipo de enemigo, capaz de transformarse en barricada** para permitir el avance de sus "camaradas". Otro de los aspectos que más nos ha sorprendido son las armas: junto a **las ametralladoras, fusiles perforantes y discos, hemos probado el cañón láser** (una auténtica "burrada" que nos permite barrer la pantalla de enemigos). También hemos escuchado nuevos temas de la banda sonora, que correrán a cargo de **Masafumi Takada, el compositor de «Killer 7» o «God Hand» y Masakazu Sugimori, que trabajó en «Viewtiful Joe».** Dentro de un mes os ofreceremos nuevos datos sobre este esperadísimo "shooter" en tercera persona, que estará disponible para PS3 y Xbox 360.





ESTE COMPAÑERO DE CUATRO PATAS se barajó como una posibilidad durante el proceso de creación de «Vanquish», pero finalmente fue descartado. La idea era que Sam contase con un perro robot como aliado, y que éste se pudiese transformar en barricada o que atacase a mordiscos a los enemigos más cercanos. Una pena.

UN ARMA QUE VALE POR MUCHAS

EN EL JUEGO SÓLO PORTAMOS UN ARMA, pero, al igual que todos los dispositivos desarrollados por D.A.R.P.A., cuenta con la tecnología más avanzada. Nuestro fusil será capaz de transformarse en distintos armas de munición limitada (podemos llevar tres modelos simultáneamente).




ANTI BLINDAJE Con gran poder de penetración a cortas distancias, como los cartuchos.




RIFLE DE ASALTO Equilibrado en alcance y potencia, aunque gasta mucha munición.




CAÑÓN LÁSER Difícil de controlar, pero con un disparo continuo de enorme poder destructivo.

EL RITMO DE JUEGO ES SALVAJE Y LA DIFICULTAD SE AJUSTA AUTOMÁTICAMENTE



EL TRAJE DE REACCIÓN AUMENTADA nos permite regenerar la salud, congelar la acción durante unos segundos y movernos a una velocidad de vértigo.

¿Sabes qué...

jugadores aparecían en la portada del primer «FIFA»?

RESPUESTA EN LA PÁGINA 28 >>



en voz baja

por javier abad

→¿Qué tal, amigos? Ahora que las vacaciones son agua pasada, toca mirar hacia el futuro... aunque sea para enterarnos de los rumores que circulan por ahí. Uno que me ha llegado habla de que **Sony prepara una nuevo servicio de venta digital online similar a la Apple Store.** Así, a lo mejor algún día compraremos nuestra música directamente a través de PS3 y PSP.

→**Capcom** ha anunciado su acuerdo para desarrollar un **nuevo proyecto conjunto con Cyberconnect2,** el grupo de programación responsable de los juegos de Naruto. ¿Os imagináis un arcade de lucha que **enfrentara a personajes** de ambas compañías?

→A juzgar por los comentarios que se filtran desde las oficinas de Remedy, **parece claro que «Alan Wake» tendrá continuación.** Como está concebido por capítulos, la idea es que el primer juego sea la "primera temporada", y que el contenido descargable sirva de puente **para unirlo con lo que veremos en «Alan Wake 2».**

→Seguro que otra continuación que os gustaría ver es la de las aventuras en el Oeste de John Marston. ¿A que sí? Bueno, pues antes de irme os voy a dejar con **un posible título, «Red Dead Revolution», que se ha filtrado** desde las profundidades de las oficinas de Rockstar.



JOHN MARSTON quizá tenga que volver a la acción en «Red Dead Revolution».

PRÓXIMO LANZAMIENTO – Wii

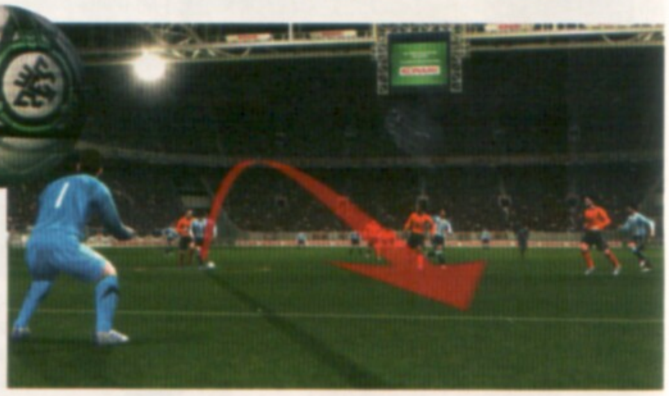
Llega el fútbol control

Pro Evolution Soccer 2011 llegará en octubre a Wii con varias novedades.

Una temporada más, Wii albergará el mejor fútbol de la mano de «Pro Evolution Soccer 2011». El juego saldrá en octubre e incluirá un nuevo control multidireccional, para poder desplazar el balón en 360 grados, ya juguemos con Wiimote y Nunchako o con el mando clásico. A la licencia de la Champions se va a sumar la de la Copa Libertades, el gran torneo de América. Además, podremos elaborar completas jugadas de estrategia.



LEO MESSI vuelve a ser la portada del juego. Como es habitual en las versiones de esta saga para Wii, las flechas de la pantalla nos ayudarán a controlar a los jugadores.



¡Qué flash!

"No necesitas superar un test de habilidad para ver "The Matrix", pero sí para jugar a un shoot'em up. ¿Como evitarlo sin sacrificar lo que hace que la experiencia sea guay? Ni idea."

KEN LEVINE, creador de «Bioshock»



ANUNCIO – Wii, PSP

Los militares del futuro

Los soldados de la saga Tom Clancy's Ghost Recon preparan su vuelta a la acción con dos nuevas entregas.

La acción y los disparos de la saga «Ghost Recon» llegan a PSP y Wii con dos nuevas entregas. La primera en ver la luz será «Tom Clancy's Ghost Recon Predator», que saldrá el 30 de septiembre para PSP. La segunda, «Tom Clancy's Ghost Recon», saldrá para Wii en el mes de noviembre.

La versión de PSP nos llevará a la jungla de Sri Lanka para allanar camino a una invasión estadounidense, con un cooperativo de hasta tres jugadores. Por su parte, la de Wii contará con 12 misiones ambientadas en lugares como Noruega o Moscú, con cooperativo para dos jugadores.



TOM CLANCY'S GHOST RECON será la entrega que vea la luz en Wii. Controlaremos a los soldados Hibbard y Booth a lo largo de 12 misiones.

¡Platt, Bonner y Gullit!

Prestaron su imagen (según el país) a «FIFA 93», que salió en SNES, MegaDrive, Game Gear, 3DO y Game Boy.



EVENTO – ALEMANIA

¿Juegas, mein Freund?

La edición 2010 de la feria Gamescom, en Alemania, ha sido todo un éxito.

Quizá no tenga el "glamour" del E3, pero la feria de videojuegos Gamescom (que se celebra en la ciudad alemana de Colonia) tiene cada vez más peso en el sector. A las cifras nos remitimos: del 17 al 21 de agosto pasaron por allí 254.000 visitantes, 505 exhibidores de 33 países... Aunque no hubo muchos juegos nuevos, sí hubo un par de anuncios interesantes: fecha para Kinect (10 de noviembre), «Mass Effect 2» y «No More Heroes 2» para PS3...



PLAYSTATION MOVE está a punto de salir y eso se notó en un catálogo ya bastante amplio.



KINECT ya tiene precio y fecha de lanzamiento en Europa.

NUEVO JUEGO – PS3 Y XBOX 360

Al diablo con los juegos del pasado

Capcom anuncia la reinvención de Devil May Cry con un nuevo juego.

El de esta imagen es Dante, el héroe de la saga «Devil May Cry». Así ha aparecido en el espectacular tráiler que Capcom ha lanzado del nuevo juego de la saga, que simplemente se llamará «DMC». Parece que detrás de él hay un intento por "reinventar" la franquicia. Eso se nota en el nuevo "look" del héroe, pero también en sus armas: aunque seguirá llevando unas pistolas gemelas, también contará con un arma blanca capaz de transformarse en espada, hacha, lanza o látigo. El juego, más oscuro y brutal, correrá por cuenta de los programadores Ninja Theory (los de «Enslaved»).

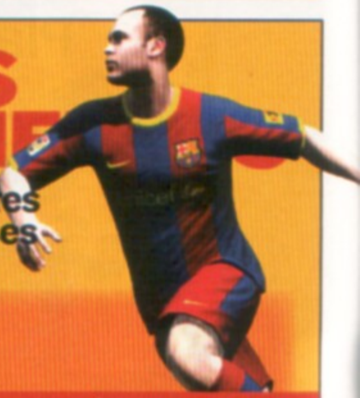




DANTE va a regresar así de cambiado. ¿Por qué lo habrá detenido la policía?

FUTUROS LANZAMIENTOS

Los juegos más potentes para los próximos meses



FIFA 11

INIESTA SERÁ LA ESTRELLA (entre otros) del juego de fútbol más esperado. Leed nuestro análisis y... ¡a por ellos, oeeee!

	JUEGO	CONSOLA	GÉNERO	FECHA
	FIFA 11	PS3, Xbox 360	Fútbol	30 de sept.
	Tom Clancy´s HAWX 2	PS3, Xbox 360	Simulador	30 de sept.
	Blue Dragon: Awakened Shadow	DS	Rol	septiembre
	Family Trainer: Treasure Adv.	Wii	Minijuegos	septiembre
	Castlevania: Lords of Shadow	PS3, Xbox 360	Aventura	7 de octubre
	Enslaved	PS3, Xbox 360	Aventura	8 de octubre
	Final Fantasy: 4 Heroes of Light	DS	Rol	8 de octubre
	Front Mission Evolved	PS3, Xbox 360	Acción	8 de octubre
	NBA 2K11	PS3, Xbox 360	Deportivo	8 de octubre
★	Pro Evolution 2011	PS3, Xbox 360	Fútbol	8 de octubre
	WRC	PS3, Xbox 360	Velocidad	8 de octubre
	Medal of Honor	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	14 de octubre
	GaHoole La leyenda de los G.	Todas	Aventura	15 de octubre
	Naruto Ultimate Ninja 2	PS3, Xbox 360	Acción	15 de octubre
	Sengoku Basara Samurai Heroes	PS3, 360	Acción	15 de octubre
★	Need for Speed Hot Pursuit	PS3, Xbox 360	Velocidad	18 de noviembre
	EA Sports MMA	PS3, Xbox 360	Lucha	21 de octubre
	DJ Hero 2	PS3, Xbox 360, Wii	Musical	22 de octubre
	Dragon Ball Z Tenkaichi Tag	PSP	Lucha	22 de octubre
	ESDLA: Aventuras de Aragorn	PS3, Xbox 360	Aventura	22 de octubre
	Fallout New Vegas	PS3, Xbox 360	Rol	22 de octubre
	Vanquish	PS3, Xbox 360	Acción	22 de octubre
	Fable III	Xbox 360	Rol	26 de octubre
	Los Sims 3	PS3, 360, Wii, DS	Rol	28 de octubre
	Shaun White Skateboarding	PS3, 360, Wii	Deportivo	28 de octubre
	Tony Hawk Shred	PS3, 360, Wii	Deportivo	29 de octubre
	SW El poder de la Fuerza 2	PS3, 360, Wii	Acción	29 de octubre
	NBA Elite 11	PS3, Xbox 360	Deportivo	31 de octubre
	SAW II	PS3, Xbox 360	Terror	31 de octubre
★	Ferrari The Race Experience	Wii	Velocidad	octubre
	The Conduit 2	Wii	Shoot´em up	2 de noviembre
	Gran Turismo 5	PS3	Velocidad	3 de noviembre
	007 Blood Stone	PS3, Xbox 360	Acción	5 de noviembre
	Goldeneye	Wii	Shoot´em up	5 de noviembre
	Dragon Ball Z Raging Blast 2	PS3, Xbox 360	Lucha	5 de noviembre
	Call of Duty Black Ops	PS3, Xbox 360	Shoot´em up	9 de noviembre
★	Kinect	Xbox 360	Periférico	9 de noviembre
	Rayman RR Regreso al pasado	Wii	Minijuegos	11 de noviembre
	Ghost Recon Predator	PSP	Shooter	15 de noviembre
	Assassin´s Creed Hermandad	PS3, Xbox 360	Aventura	18 de noviembre
	Tron Evolution	PS3, 360, PSP	Aventura	19 de noviembre
	Ghost Recon	Wii	Acción	noviembre
	Ghost Trick Detective Fantasma	DS	Aventura	noviembre
	Split Second	PSP	Velocidad	noviembre

P Precio reducido ★ **NUEVA FECHA**

NOTA: Las fechas que aparecen en esta lista son las que nos han proporcionado las distribuidoras hasta el cierre de este número. Los posibles cambios que puedan sufrir en las próximas semanas serán convenientemente actualizados en el siguiente número de la revista.



WRC
FIA WORLD RALLY
CHAMPIONSHIP
¡DESCUBRE TU LADO MÁS SALVAJE!
2010 | OFFICIAL VIDEOGAME
Participa en el desafío extremo del World Rally Championship de
2010 y quédate a rueda para competir por el título definitivo. Elige
uno de los coches oficiales y toma la salida en todas las pruebas del WRC en un auténtico desafío
contra reloj. Experimenta dramáticas emociones y frustraciones salvajes mientras derrapas tirando
del freno de mano y girando en tu PC, Xbox 360 y PlayStation 3.
www.wrcthegame.com
12
Black Bean
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PC

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Número especial 25 aniversario de Mario



Una portada dorada, impactante, indica desde el principio que estamos ante un número especial. Es el 25 aniversario de Super Mario BROS. y en Nintendo Acción lo celebran con un súper reportaje en el que podréis recordar el pasado, disfrutar el presente y alucinar con el futuro de Super Mario.

Concurso especial. Os proponen un megaconcurso en el que podréis ganar 2 consolas, 13 juegos (todos los de Mario más los dos Wii Sports) y 100 tarjetas con 2000 puntos.

Metroid Other M es el juegazo del mes. No os perdáis la review más completa que incluye una entrevista con su creador. Junto a Metroid, lo último de Batman y Tetris, Trackmania, Grease...

Guía completa de Poképark Wii en la revista Pokémon. Con todos los trucos y secretos para salvar el parque. Además, séptima entrega de la guía Oro y Plata, y todos los datos de la final del campeonato del Mundo Pokémon celebrada en Hawai.

→ E-GIRL

Llega lo nuevo de Patito

Reportaje: El videojuego de Patito ya está aquí. Prepárate para elegir entre divinas o populares y vivir la aventura más bonita en PSP. Además, te descubrimos las claves de la nueva temporada.

Reportaje: Justin Bieber, el fenómeno de Youtube. Descubre cómo el chico de moda se convirtió en una estrella gracias a esta web.



Internet: Webs para triunfar en clase. Los mejores links para que las asignaturas sean "pan comido" en la vuelta al cole.

Videojuegos: Este número te espera un reportaje de Camp Rock 2, el videojuego y las últimas novedades: Eye Pet Move Edition, Grease, Art Academy y ¡muchos más!

Y de regalo: Una agenda rosa muy chic para apuntar todas tus citas.

→ PLAYMANÍA

¿Cuál es el mejor juego de fútbol?



FIFA 11 vs PES 2011. Han jugado en profundidad con los dos grandes simuladores de PS3 y analizan con todo detalle sus virtudes y defectos, para que sepas cuál es el mejor.

¡PlayStation Move ya está aquí! Os lo cuentan todo del divertido sensor de movimiento de Sony y analizan los primeros juegos compatibles.

¡Lo último de lo último! Os enseñan nuevas imágenes de los juegos más importantes de los próximos meses: Batman Arkham City, Fallout New Vegas, BioShock Infinite, Mass Effect 2, Dragon Age II, InFamous 2...

Las mejores novedades. Analizan los grandes juegos del momento, desde F-1 2010 a Dead Rising 2, pasando por Kingdom Hearts Birth By Sleep o WRC.

¡No te pierdas nada en Kingdom Hearts BBS! Te cuentan dónde localizar todos los cofres y pegatinas de este juegazo de PSP, para que no se te quede ningún secreto por descubrir.

¡Y de regalo! Un suplemento especial de 32 páginas, con los mejores trucos para arrasar en todos los juegos de PS3.

→ MICROMANÍA

¡El futuro ya está aquí!

Descubre el apasionante mundo post-apocalíptico de Fallout New Vegas con un reportaje en exclusiva mundial para Micromanía. ¡Así culmina esta inmortal saga de rol futurista!



La legión de fans de Los Sims no debe perderse el avance en primicia de Los Sims Medievales. ¡Explora la nueva era de Los Sims!

En Review, encontrarás el análisis de última entrega de una de las más emblemáticas sagas de Estrategia en PC: Sid Meier's Civilization V.

Y si quieres más estrategia de la buena, no te pierdas la comparativa sobre la formidable serie Total War de The Creative Assembly.

Además, Micromanía sigue celebrando su 25º aniversario con un DVD con la historia de Micromanía en PDF con un juegazo de regalo, Far Cry.



DENTRO DE CADA MÁQUINA
LATE EL CORAZÓN DE UN HOMBRE
FRONT MISSION EVOLVED
08/10/10
Rodeados de destrucción, intriga y alianzas que se desmoronan, hombre y máquina deberán unir fuerzas y hacer frente al caos de este moderno campo de batalla y luchar a muerte contra las fuerzas del terror. FRONT MISSION vuelve como un shooter de acción en tercera persona y ofrece un extenso sistema de personalización y un modo multijugador en línea.
WWW.FRONTMISSIONEVOLVED.COM
16
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PlayStation Network
SQUARE ENIX
© 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. FRONT MISSION EVOLVED es una marca registrada o una marca commercial de Square Enix Co., Ltd. SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA, GeForce y el logotipo de "The Way It's Meant to be Played" son marcas registradas y/o marcas comerciales de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos y otros países. Alienware y el Logo de Alienware son marcas registradas y marcas comerciales de Corporación Alienware.



aquí Tokio

por christophe kagotani

➔Hola amigos. Aquí os traigo uno de los juegos que mayor revuelo están causando en Japón actualmente. **Se trata de «Catherine», la versión más adulta y terrorífica de la saga «Persona»**. Este lanzamiento está acompañado por una publicidad "escandalosa" en la que aparece Cathy comiendo pizza de forma muy sugerente.

➔Y sin dejar los juegos de terror, Sega acaba de presentar **«Yakuza 5 The End»**, que será... ¡un juego de zombis ambientado en un Tokio post-apocalíptico! Además, los rumores indican que podría ser **la primera entrega de esta saga, exclusiva de PS3, que aparezca traducida al castellano**. Eso sí, aún no tiene una fecha de lanzamiento.

➔ Otra saga incombustible es «Final Fantasy» que tiene tres juegos en camino para PS3 y PSP («FF XIV», «FF XIII Agito» y «FF Versus XIII») y que acaba de recibir el anuncio de **un nuevo «Dissidia FF Doudecim» para PSP.** En esta nueva entrega podremos controlar, entre otros personajes, a Lightning y Kain.

➔ Y para despedirme, os dejo una sorpresa: **el profesor Kawashima** (creador de «Brain Training») ha supervisado un juego de entrenamiento **que se lanzará con Kinect en Japón.**



Un entrenamiento del prof. Kawashima acompañará al lanzamiento de Kinect.



ESTA CHICA se convertirá en una de nuestras obsesiones... y será motivo de interminables pesadillas.

AVENTURA DE ACCIÓN ■ ATLUS ■ Lanzamiento: **Noviembre** (Japón) / **Sin confirmar** (España)

UNA PESADILLA ANIMADA

CATHERINE

Nos pasamos la vida buscando a la chica de nuestros sueños... y al final sólo encontramos a la protagonista de nuestras pesadillas.

EL ARGUMENTO

Vive el terror en "persona"

VINCENT ES UN VIEJO CONOCIDO DE LOS JUGONES, ya que apareció por primera vez en un cameo de «Persona 3: Portable» para PSP. Se trata de un ejecutivo de 32 años, un típico "salary man" que vive en un pequeño apartamento de Tokio. Nuestro protagonista lleva una vida aburrida, hasta que conoce a Catherine, una belleza de 22 años con un comportamiento obsesivo... y comienza a tener sueños extraños. A medida que Vincent se enamora de esta misteriosa mujer, sus pesadillas se vuelven más intensas, hasta que coinciden con un asesinato en la vida real. A partir de ahí, tendremos que acompañarle, sin saber qué es verdad y qué es un sueño, mientras tratamos de descubrir quién es realmente Catherine y su relación con Katherine, otra mujer que se cruza en la vida de Vincent. *









EL DESARROLLO

Como el día y la noche

DOS MUNDOS SE CRUZARÁN EN EL DESARROLLO. Mientras Vincent esté despierto, nos enfrentaremos a una aventura (con detalles para adultos) en la que nos tendremos que relacionar con diferentes personajes. Pero cuando caiga la noche, las pesadillas de Vincent se convertirán en un juego de acción en el que deberemos escapar de fuerzas sobrenaturales. El desarrollo de cada nivel cambiará, como en un sueño; lo mismo habrá que escapar de criaturas gigantes que compartir el escenario con ovejas parlanchinas. «Catherine» durará 20 horas y tendrá distintos finales. *







« LAS SECUENCIAS ADULTAS Y EL TERROR PSICOLÓGICO ENCAJAN CON UNOS DISEÑOS PROPIOS DEL ANIME »



LOS GRÁFICOS

Entre el anime y las tres dimensiones

EL DISEÑO DE PERSONAJES CORRERÁ A CARGO DE SHIGENORI SOEJIMA, que también ha trabajado en anteriores entregas de «Shin Megami Tensei». El desarrollo estará realizado en cel-shading, con un "look" muy estilizado para los protagonistas, mientras que las secuencias de vídeo serán anime directamente. Este contraste entre las 2D y los escenarios tridimensionales (con movimientos de cámara frenéticos) le dará un aire aún más misterioso al título de Atlus. Mención aparte merecen las escenas subidas de tono y las terroríficas imágenes que acompañarán nuestras pesadillas, inquietantes aunque se trate de animación tradicional. *

KEIICHIRO TOYAMA, EL CREADOR



ADEMÁS DE PRODUCIR «CATHERINE», este japonés se encuentra inmerso en la creación de la quinta entrega de «Persona» para PS3, una saga de rol en la que ha estado implicado desde 2004. Hashino también ha colaborado en la creación de «Trauma Center» para Nintendo DS, otra de las franquicias de Atlus, que después se trasladó a Wii.


ASSASSIN'S CREED
LA HERMANDAD
NO ESTÁS SOLO.
ÚNETE A LA HERMANDAD EN:
YouTube Y facebook
¿Cómo acceder a la Beta?
Reserva tu edición
y consigue
tu acceso a la Beta
Multijugador
GameStop
power to the players
www.assassinscreed.com
www.youtube.com/assassinscreedes
www.facebook.com/AssassinsCreedSpain


JUEGA YA A LA
BETA
MULTIJUGADOR
Mejor
modo multijugador
del E3
the best of E3
GAME CRITICS AWARD
WINNER
18 DE NOVIEMBRE
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
UBISOFT

TODO SOBRE LA NUEVA ENTREGA DE CALL OF DUTY

EL LADO OCULTO DE LA GUERRA



El nuevo **Call of Duty: Black Ops** está a punto de llegar y es tan impresionante como esperábamos. Como si fuéramos sus soldados de operaciones encubiertas, nos hemos infiltrado en las oficinas de Treyarch para conocer el juego a fondo, probarlo y ofreceros, en exclusiva, todos los detalles del modo multijugador.

LO QUE DEBES SABER

- **¿Qué es?** La nueva entrega de la exitosa saga «Call of Duty», que esta vez nos lleva a la época de la guerra fría.
- **¿Cuándo saldrá y para qué consolas?** El 9 de noviembre. Habrá versiones para PS3, Xbox 360, Wii y Nintendo DS.
- **¿Quién lo está desarrollando?** Treyarch, el grupo de programación que creó «Call of Duty: World at War».



¡REPORTAJE EXCLUSIVO!

BUSCAMOS RECLUTAS PARA ESTA MISIÓN:



Recorremos tres niveles de la campaña individual



Probamos el multijugador en los estudios de Treyarch

VIVE LA GUERRA FRÍA

Ya no habrá un ejército para apoyarnos en el modo Campaña. Tendremos que ser rápidos, sigilosos... ¡y también letales!





LA VARIEDAD de entornos será grande. Arriba tenéis una imagen de "Victor Charlie" y abajo, "Payback".

LA GUERRA FRÍA, en los años 60, será el escenario del modo individual, del que ya hemos visto tres niveles en profundidad. En "Payback" el objetivo es asaltar un emplazamiento ruso en Tailandia y robar después un helicóptero Hind, con el que sobrevolamos ríos y poblados. Es, de lejos, el más espectacular de los tres: las explosiones no paran de sucederse y, a la vez que acribillamos al enemigo, esquivamos la lluvia de misiles que vienen hacia nosotros (solo podemos controlar el movimiento horizontal del Hind).

EN "VICTOR CHARLIE" prima la infiltración. Hay momentos en los que tenemos que bucear por el río Huong, en Vietnam, para acuchillar por sorpresa a los Vietcong. Hasta tenemos que atravesar de puntillas unas cabañas en las que hay unos soldados dormidos, porque pueden acabar con nosotros si se despiertan. También toca atravesar angostos túneles subterráneos en los que algún compañero muere apuñalado al doblar una esquina...

Por último, el nivel "WMD" se divide en dos partes: en la primera damos órdenes desde un avión espía que vuela por la órbita terrestre a un pelotón que se mueve por los Urales. Después pasamos a controlar a uno de sus miembros para sabotear una base rusa. Hay partes en las que tenemos que movernos entre cornisas de escarpadas montañas sin caer. El nivel acaba con una espectacular avalancha de la que tenemos que escapar.



FRANK WOODS no será un personaje controlable, pero aparecerá en varias misiones del juego (y en distintas facciones).



ENTREVISTA A JOSH OLIN

"Será un juego directo y emocionante"

El "community manager" de Treyarch vino a Madrid para presentar el modo Campaña. Nos contó todo esto:

■ Da la sensación de que en este nuevo juego queréis alejaros de las grandes batallas de títulos previos. ¿Estáis buscando una acción más "individual"?
Si te fijas en los niveles Victor Charlie o Payback, la acción nunca se detiene, toda la actividad es muy épica. Ahora bien, es verdad que queríamos potenciar los ataques por sorpresa, las operaciones encubiertas... pero sin sacrificar por ello la intensidad de juego.

■ ¿Hasta qué punto los acontecimientos están basados en la realidad?
Hemos consultado a muchos asesores militares y de Historia, pero ante todo queríamos que primara la experiencia de juego. Eso lleva a que el argumento tenga pequeños anacronismos. A fin de cuentas, no queremos repasar Historia, sino narrar un buen juego.

■ En los juegos anteriores sucedía que, con tanta jerga militar y tanto "salto" de un personaje a otro, terminabas por no enterarte de la historia. ¿Habéis intentado crear una narrativa más comprensible en «Black Ops»?
Sí, era uno de los aspectos más controvertidos de los «COD» previos. En este caso, la historia tiene cierta complejidad, pero no hemos querido mostrar muchas cosas a la vez. Este será un juego directo y emocionante. Queremos que las sensaciones se sucedan como en una montaña rusa, igual que en una peli, sin tener que estar pendientes de tramas complejas.

■ Aunque ya habíamos usado vehículos en juegos previos, pilotar el helicóptero en este es una experiencia muy novedosa. ¿No es arriesgado incluir un vehículo de manejo tan complicado?
Por eso decidimos que el jugador no tuviera que controlar la altura. La idea es aunar la sensación plausible de estar manejando un "juguete" así, pero no tener que pensar en maniobrar, sino hacerlo por instinto. En cuanto a manejo, no es muy diferente a ir por el suelo, pero las sensaciones son muy distintas.



JOSH POSÓ así de contento con nuestra revista mientras Dani se preparaba para la batalla.

■ Uno de los aspectos que más impresionan de «Black Ops» es su potente motor gráfico. ¿Cómo habéis conseguido superar los anteriores?
En esencia, es el mismo motor de los últimos «Call of Duty», pero hemos mejorado aspectos puntuales, como el "texture streaming" (la mejora de texturas según se acercan a nosotros), el sistema de iluminación... Pero, al final, lo que importa son los artistas, que han hecho un trabajo estupendo con las explosiones, los distintos efectos de humo... Estamos muy satisfechos.



LA FASE "WMD" tendrá lugar en los montes Urales. Nos tocará hacer rappel y escapar de una avalancha.

COMBATES ONLINE

Visitamos los estudios de Treyarch en Santa Monica (EE.UU.) para jugar "como locos" a los nuevos modos multijugador, y la verdad es que estarán cargados de mejoras que redondearán un apartado ya de por sí casi perfecto. ¡Aún sentimos el olor a pólvora!

MODOS DE JUEGO

EN EL MODO "COMBAT TRAINING" podremos aprendernos y planificar las estrategias de cada mapa junto a tres amigos mientras acabamos con enemigos controlados por la IA. Tendrá un ranking propio al margen del multijugador "versus", así que tranquilos.

LOS "WAGER MATCH" SERÁN LA ESTRELLA de las partidas multijugador. Podremos apostar el dinero (CP) ganado y si estamos entre los 3 mejores jugadores nos quedaremos con el "bote". Habrá 4 tipos de partida: "One in the chamber", en el que sólo tendremos una bala e iremos consiguiendo más al eliminar jugadores; "Sharpshooter" cambiará el arma de los jugadores aleatoriamente cada cierto tiempo; "Sticks and stones" limita las armas a cuchillo, hacha y ballesta; en "Gun game" mejoraremos el arma usada con cada abatido.



EN EL NUEVO MODO TEATRO podremos capturar fotos y vídeos de nuestras mayores hazañas online y enviarlas a un amigo.



EL SISTEMA DE RANGOS y experiencia funciona como en juegos anteriores. Pero tenemos que comprar el equipo aparte, gastando CPs.

EDICIÓN

CAMBIAR EL ASPECTO DE NUESTRO SOLDADO tendrá más opciones que nunca. Según la clase que escojamos (letal, táctico, equipo o una propia), el aspecto será distinto y además podremos comprar accesorios como pinturas de camuflaje.

CREAREMOS EMBLEMAS en un completo editor que nos permitirá diseñar en varias capas y podremos colocarlo en armas y uniforme, a la que también cambiaremos el aspecto usando cintas adhesivas o cambiando la mirilla que aparece en pantalla por un sonriente "smiley". Incluso podremos aumentar su capacidad de munición.



GRACIAS AL EDITOR podremos crear un soldado realmente distinto para que se nos reconozca online.

ARMAS

EL NUEVO ARSENAL tendrá armas para todos los gustos. Además del M16, escopetas de 2 cañones o los lanzacohetes y rifles de precisión, tendremos armas menos convencionales, como una ballesta con munición explosiva o un hacha "tomahawk".

AL CONSEGUIR UNA RACHA DE ABATIDOS recibiremos jugosas recompensas. Como novedad, tendremos la torreta SAM (con 4 abatidos) para acabar con los helicópteros enemigos. No habrá bomba atómica, pero sí napalm, helicópteros...



LA VARIEDAD DE ARMAS DE LA ÉPOCA será alucinante: revólveres, fusiles AUG, rifles de asalto soviéticos, aviones espía, sensores,...



CON 3 ABATIDOS CONSEGUIMOS EL RC-XD un coche teledirigido que controlaremos y que explosionará al contacto con un enemigo.



RADIATION tiene todo lo necesario: varias alturas, caminos secundarios, escondrijos, etc...

MAPAS

DURANTE NUESTRAS PARTIDAS PUDIMOS PROBAR 4 MAPAS: "Summit", un escenario nevado; "Radiation", con 2 bases y una amplia zona con plataformas e interruptores que abren los pasadizos subterráneos que comunican ambas bases; "Launch", una base de lanzamiento de misiles más pequeña donde los encontronazos eran más frecuentes y "Slaughter house", un mapa urbano en Vietnam lleno de escombros y edificios en ruinas.



EN SLAUGHTER HOUSE jugamos a "capturar la bandera" y la verdad es que sus edificios derruidos lo hacían perfecto para ello.

ENTREVISTA A MARK LAMIA

"Black Ops va a ser épico"

En nuestra exclusiva visita a la sede de Treyarch pudimos hablar largo y tendido con Mark Lamia, jefe del estudio.



¿Por qué habéis elegido la Guerra Fría como marco para esta nueva entrega?
Básicamente, porque se trataba de una contienda que no habíamos explorado en ninguna edición anterior y porque nos ha permitido introducir nuevos cambios en la jugabilidad. Debéis tener en cuenta que se trata un equipo de operaciones especiales que debe infiltrarse en las líneas enemigas realizando pequeñas misiones, aunque de gran importancia. Deben andarse con más cuidado que los soldados inmersos en una batalla abierta. Además, nos ha permitido ambientar el juego en zonas tan atractivas como Rusia o Vietnam.

¿Qué nos puedes adelantar de la campaña del juego?
Sólo que los protagonistas realizarán misiones secretas, trabajando para el gobierno de los EE.UU. y para la C.I.A. y que los personajes van a estar más trabajados que nunca. Creemos que con todo el dinero y el trabajo que hemos invertido, el resultado va a ser épico.

¿Cómo ha tomado el estudio la responsabilidad de convertirse en el equipo principal de la saga después de que Infinity Ward abandonase Activision?
Nunca nos hemos sentido como el equipo B, pero ahora tenemos más tiempo para desarrollar cada entrega, con lo que el resultado es mejor que nunca.



EL SIMPÁTICO MARK LAMIA habló sin tapujos sobre la nueva joya de su estudio con Borja.

¿Para qué crees que los jugadores utilizarán el nuevo Combat Training?
En este modo podrás entrenar jugando contra bots controlados por la IA en los mapas multijugador. Lo bueno es que tiene cuatro modos de dificultad distintos, por lo que hasta los más experimentados lo usarán para planificar las estrategias en las partidas por equipos.

"Las nuevas partidas Wager Match en las que apostaremos el dinero son un auténtico vicio"

¿Y para los que se enfrentan a un «Call of Duty» por primera vez?
Muchos jugadores habían comentado que, aunque disfrutaban mucho con el modo historia de nuestros juegos, no terminaba de engancharles el multijugador porque había jugadores muy buenos que nada más salir los abatían. Por eso "Combat Training" será perfecto para que este tipo de jugadores aprendan la colocación de las armas o los mejores lugares de cada mapa y sean más competitivos online.

Descríbenos de forma general las opciones multijugador.
Habrá mapas de todos los tamaños, ambientados en Rusia (desierto y nieve), Vietnam, Cuba y EE.UU. Hemos añadido más elementos interactivos, como interruptores o misiles que podemos lanzar en el mapa "Launch". ¡Si te quedas cerca de la base de lanzamiento, morirás! Por otro lado, la nueva clase de equipamiento nos permitirá jugar partidas más estratégicas en modos clásicos como "Captura la Bandera", haciendo uso del sensor de movimientos, por ejemplo.

¿Encontraremos otras novedades en estos modos multijugador?
Además de las nuevas partidas "Wager Match", en las que apostaremos los créditos ganados en el resto de modos y que son un auténtico vicio, tendremos un montón de armas nuevas. Mi preferida es el RC-XD, un coche dirigido por control remoto y cargado de explosivos que podemos colisionar contra nuestros enemigos sin exponer a nuestro personaje. Pero hay muchas más, como manejar la torreta de un helicóptero que sobrevuela el escenario, la ballesta, sensores...

¿Qué es lo que más te gusta del multijugador de esta edición?
A mí en particular me encanta la personalización de las armas. Puedes crear tus propios emblemas para tí o para tu equipo con un editor que nos permite diseñar con tres capas distintas, en las que superponer imágenes. También puedes usar otras mirillas en tu arma o colocarle accesorios de camuflaje para convertirla en una arma única. Incluso podrás aumentar la munición que puede llevar cada una. Aunque, sin duda, hay muchas otras que cosas que me gustan, como las nuevas armas o el nuevo modo Combat Training.

¿Qué habéis hecho para hacer las partidas más igualadas?
Los modos "Wager Match" dejarán a los jugadores sin excusa, ya que en muchos de ellos todos los participantes estarán equipados con las mismas armas, y de esa forma gozarán de las mismas oportunidades. En esas partidas la habilidad de cada jugador se hará más patente que nunca. Además, hemos trabajado para que exista un equilibrio entre las clases y que las ventajas de una no sean mayores que las de otra.

¿Cómo crees que se resolverá la batalla entre «Halo: Reach» y «Black Ops»?
Ambas sagas son las más jugadas online, pero a mi modo de ver, son conceptos completamente distintos aunque ambos sean "shooters" en primera persona. Los dos son grandes juegos y por eso creo que mucha gente juega a ambos. Supongo que dependerá del humor en el que te encuentres en cada momento.

¿MODO ZOMBIE?

INFORMACION CONFIDENCIAL

EL DIVERTIDO MINIJUEGO DE ZOMBIS que apareció en «World at War» volverá en «Black Ops». Aunque no hay confirmación oficial, en nuestra misión de "infiltración" al estudio Treyarch pudimos ver bocetos de zombis de todo tipo.

EDICIONES ESPECIALES

«BLACK OPS» TENDRÁ 2 EDICIONES ESPECIALES. En la edición Hardened encontraremos una medalla de edición limitada, un avatar de «Black Ops» y 4 mapas para el modo cooperativo.

LA EDICIÓN PRESTIGE además vendrá con coche teledirigido que imita al RC-XD que usaremos durante el juego y que tendrá un alcance de 60 metros. Ambas vendrán en cajas metálicas.



EDICIÓN HARDENED



EDICIÓN PRESTIGE

LA VERSIÓN DE DS

LA GUERRA FRÍA recibirá su propia versión en la portátil de Nintendo. Controlaremos un grupo de fuerzas especiales de la C.I.A. e incluso pilotaremos un caza o un helicóptero.

6 MODOS DE JUEGO ONLINE serán los responsables de que no vayamos a poder despegarnos de nuestras DS a partir del 9 de noviembre.



VISITA A TREYARCH



JIMMY ZIELINSKI, JEFE DE ANIMACIÓN, nos explicó con todo lujo de detalles el trabajo que están haciendo en Treyarch para lograr animaciones de calidad.

EL PRIMER DÍA DE NUESTRO VIAJE lo pasamos en el Sciencenter de Los Angeles, un recinto en el que después de quedarnos atónitos con el imponente avión espía SR-71 que alguien se dejó "aparcado" en la entrada, pudimos echar unas partidas al nuevo modo multijugador de «Black Ops». Una maravilla, aunque también tuvimos tiempo para comer algo mientras un Dj vestido de marine de los EE.UU. amenizaba la velada.

EL SEGUNDO DÍA fuimos a las oficinas del estudio en Santa Monica, ambientadas a la perfección y en donde hablamos con Adam Rosas y Jimmy Zielinski, los encargados de las cinemáticas y las animaciones del juego. Nos explicaron que los actores de la captura de movimientos tenían más de 56 puntos de reconocimiento sólo para sus caras, y que por primera vez han capturado las voces y movimientos de varios actores interactuando entre sí a la vez. ¡En un descuido pudimos ver los bocetos de zombis que adornaban las paredes de sus despachos! También nos confesaron que habrá modo cooperativo para 4 jugadores online y 2 a pantalla partida.



LOS ESTUDIOS DE TREYARCH están llenos de imágenes de la guerra fría: los misiles de Cuba, tanques, planos, etc.



UN AUTÉNTICO AVIÓN ESPÍA SR-71 dio la bienvenida a los asistentes al evento de presentación de «Black Ops».


12
www.pegi.info
UNA SAGA LEGENDARIA
UN NUEVO SISTEMA DE JUEGO
DESCUBRE EL ROL DE COMBATE
TOTALMENTE EN ESPAÑO
EXCLUSIVAMENTE PARA TU ORDENADO
EDICIÓN FX REMASTERIZAD
DESCARGA DESDE
FXINTERACTIVE.COM
LA REVISTA OFICIAL
DEL JUEGO Y
DESCUBRE TODOS
SUS SECRETOS
PC DVD
FX
DISCIPLES
12
kalypso
DISCIPLES
RENAISSANCE
Akella
.dat
kalypso



UNA SAGA LEGENDARIA

La Profecía del fin del mundo enfrenta a Humanos, Elfos y Demonios en combates a vida o muerte.



ROL DE COMBATE

El sistema de juego de DISCIPLES evoluciona al estilo 'Action RPG' por turnos. Pruébalo, te va a sorprender.



EXPLORACIÓN Y CONQUISTA

Extiende tus dominios, conquista ciudades, toma enclaves estratégicos y derrota a las bestias que custodian los tesoros ocultos en el mapa.



LA CAPITAL DE TU IMPERIO

Cada civilización cuenta con una capital única. Recreada al detalle, la capital es un escenario imponente y de máxima importancia estratégic



CAMPOS DE BATALLA

Bosques, Castillos, Mazmorras... En el transcurso de la batalla emplea en tu favor las características de cada "arena de combate".



EL PODER DE LA MAGIA

Emplea la magia en tu propio beneficio. Ahora en DISCIPLES III puedes lanzar los hechizos en pleno combate.

UNA SAGA ACLAMADA POR EL PÚBLICO Y LA CRÍTICA DE TODO EL MUNDO



70 HECHIZOS A TU DISPOSICIÓN EN TU LIBRO DE CONJUROS



COMPLETO MANUAL A TODO COLOR

GRAN ESTRENO 23.09.10

19'95€

FX

FXINTERACTIVE.C

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 48



MEDAL OF HONOR. Este "shooter" bélico ha cambiado de ambientación, pero ¿conservará todo el realismo y la emoción de los juegos anteriores? Podéis descubrirlo en nuestro preestreno "sólo para valientes".



SONIC COLORS

La mascota de Sega continúa imparable. Nosotros ya hemos probado sus nuevas habilidades en un parque de atracciones ideado por el Dr. Eggman. ¿Queréis saber cómo nos ha ido?

PÁGINA 60

PÁGINA 56



FABLE III. Os damos nuestra primera impresión sobre esta aventura, exclusiva de Xbox 360, y que resulta tan ambiciosa como sorprendente.



PÁGINA 52

FALLOUT NEW VEGAS. Olvidad los casinos y las luces de neón... este juego de rol se desarrolla tras el apocalipsis.

EN ESTE NÚMERO...

Acción explosiva, aventuras de fantasía, personajes clásicos y la mejor música se van a encargar de animar nuestras consolas durante los próximos meses.


LA GUERRA MODERNA se convierte en el eje central de este "shooter" tan realista como los anteriores «Medal of Honor».



LAS CLAVES

1 **EL MODO HISTORIA** narra las operaciones del grupo Tier 1 en su llegada a Afganistán.



2 **LOS VEHÍCULOS** como el quad o el helicóptero Apache le añadirán más variedad y épica al desarrollo.



3 **EL MULTIJUGADOR** online para 24 jugadores será muy entretenido, con modos nunca vistos hasta ahora.



- Octubre
- Electronic Arts
- Shoot´em Up

MEDAL OF HONOR

Hasta ahora sólo nos habíamos llevado una medalla cuando hicimos nuestra Primera Comunión... pero las cosas van a cambiar en cuanto lleguemos a Afganistán con estos soldados.

LA GUERRA DE AFGANISTÁN SERÁ EL ESCENARIO perfecto para el estreno de la saga «Medal of Honor» en una ambientación moderna. Nosotros tendremos que acompañar a las fuerzas especiales norteamericanas, Tier 1, encargadas de reconocer el terreno. Y os podemos confirmar que no será un trabajo sencillo; además de hacerle frente a Talibanes armados hasta los dientes, nos tendremos que enfrentar (en primera persona) a un terreno hostil, compuesto por zonas desérticas, cordilleras y pequeños poblados castigados por nieve y tormentas de arena.

En el juego vamos a controlar a distintos soldados, con habilidades diferentes, cuyas misiones estarán relacionadas entre sí. Por ejemplo, acompañaremos a Dante (un ranger armado con una ametralladora M249) durante el asalto a un pueblo, su misión terminará con una intervención de helicópteros Apache -que podremos tripular como artilleros- y a continuación les daremos cobertura como francotiradores.

EL REALISMO, UNO DE LOS PILARES de la saga durante más de 11 años, volverá a ser clave en «Medal of Honor». Las situaciones heroicas se alternarán con momentos de extraordinaria crudeza (no os perdáis el efecto del rifle de 50.) y con secuencias de vídeo, en primera persona, rodadas con "cámara al hombro". ▸▸



¡OJO AL DATO!

Desarrollado por dos equipos diferentes
COLABORACIÓN DE DICE Y DANGER CLOSE

Los primeros se han encargado del multijugador, con el motor Frostbite, mientras que el segundo grupo ha realizado la historia con Unreal Engine III.

Exclusivo para PS3
INCLUIRÁ UNA VERSIÓN REMASTERIZADA

El Blu-Ray de PS3 también contará con una versión en alta definición de «Frontline», el primer juego de la saga para PS2, que incluía el desembarco de Normandía. En Xbox 360, podría aparecer como descarga.



Medal of Honor Frontline





TIER 1

SON LOS OPERADORES que se despliegan sobre el terreno antes del desembarco de las tropas regulares. Los verdaderos protagonistas de «Medal of Honor».





EL APARTADO TÉCNICO se mantendrá a un gran nivel, especialmente en el modo multijugador, con escenarios destructibles y unos mapas muy amplios, en los que también se puede utilizar el tanque Bradley como vehículo de apoyo.



LOS ENEMIGOS. Talibanes armados hasta los dientes, se comportarán de un modo muy agresivo, merced a una I.A. muy cuidada.







LA GUERRA MODERNA, EN PERSONA

Después de darnos un atracón de "shooter" históricos, parece que el género de los disparos en primera persona apuesta por una ambientación más moderna. El éxito de los dos «Call of Duty Modern Warfare» ha propiciado un montón de lanzamientos de calidad indiscutible. Estos son los principales:



CALL OF DUTY ha sido el primer "shooter" en dar el salto a la guerra moderna, imbatible tanto en el modo historia como en el multijugador.



BATTLEFIELD está desarrollado con un motor gráfico (frostbite) que permite la destrucción de los escenarios. El multijugador es genial.



FLASHPOINT aporta un enfoque más realista, y un desarrollo abierto, con la posibilidad de utilizar vehículos (desde jeeps a helicópteros).



FAR CRY 2 se aleja del realismo, aunque ofrece mucha libertad de acción en unos escenarios ambientados en África central.



M.A.G. es un título exclusivo de PS3 y claramente enfocado al multijugador, ya que soporta hasta 256 jugadores simultáneos en cuatro bandos.



ROGUE WARRIOR cuenta con el asesoramiento del mercenario real "Demo" Dick Marzinko, pero resulta bastante corto y es muy fácil.

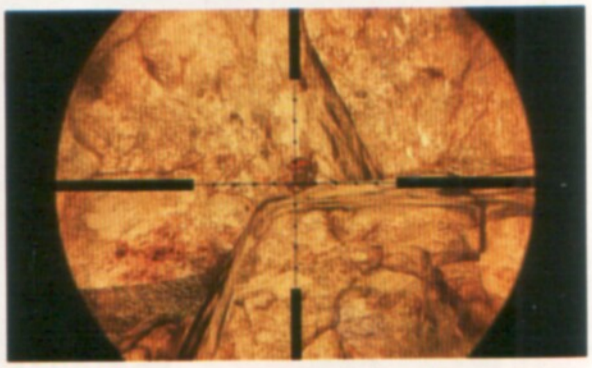


Para añadir variedad al desarrollo, además de los intercambios de fuego, tendremos que superar fases de infiltración y pilotar diferentes vehículos, como un quad o el helicóptero del que ya os hemos hablado. El productor, Greg Goodrich, asegura que será una historia conmovedora, con momentos épicos, que nos asaltarán a lo largo de 9 horas.

→EL MULTIJUGADOR ESTÁ DESARROLLADO POR DICE, creadores de la saga «Battlefield», y eso se notará en la complejidad



■ CONTROLAREMOS A VARIOS SOLDADOS: UN TIRADOR, UN PILOTO DE APACHE, UN RANGER Y UN OPERADOR TIER 1 ■



EL ENTORNO, pese a limitarse a Afganistán, será muy variado. Visitaremos el desierto, las montañas y algunos poblados.





de los modos disponibles. «Medal of Honor» soportará un máximo de 24 jugadores en batallas por equipos, con un sistema de rangos y recompensas muy similar a lo que ya hemos visto en los últimos «Call of Duty». Del mismo modo, podremos configurar nuestro arsenal y cambiar ligeramente el aspecto de nuestro personaje.

En cuanto a las nuevas incorporaciones, lo más destacable será la inclusión de "misiones de combate" por equipos, en que nuestros objetivos irán cambiando durante la partida. También se van a mejorar las ventajas por racha, de manera que podamos escoger entre bonus ofensivos o defensivos después de eliminar a una serie de adversarios consecutivamente. Los vehículos, por su parte, se limitarán a un tanque Bradley en algunos niveles, para no desequilibrar las partidas.

Por el momento hemos probado 4 modos en ocho escenarios diferentes, y os avisamos de que este juego será capaz de mantenernos pegados a nuestra consola durante muchos meses. Además, cuando alcancemos un nivel de juego aceptable, podremos poner a prueba nuestra habilidad en un modo "hardcore" con fuego amigo, sin mapa y sin recuperar energía ni recoger munición.

→ LA AMBIENTACIÓN BÉLICA DE LA QUE OS HEMOS HABLADO no sería posible si no fuese por unos gráficos detallados (realizados con dos motores según el modo de juego) y un apartado sonoro brillante, que alternará zonas en silencio, con música orquestada y algunos temas licenciados, por ejemplo de Linkin Park.

¿Queréis saber cómo se las gastan los soldados más duros del mundo? Pues será mejor que os dejéis crecer la barba (para pasar desapercibidos) y preparéis los pulgares para la invasión de los Tier 1, el próximo 12 de octubre en nuestras consolas.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los niveles del modo historia que hemos jugado no sorprenden, aunque las partidas multijugador sí que van a convertirse en algo histórico. Sólo falta el modo cooperativo.



LOS MUTANTES campararán a sus anchas por el desierto de Mojave. Si ellos fueran el único problema que vamos a tener...



LAS CLAVES

1 UNA NUEVA LAS VEGAS en la que habrá juego, corrupción, bandas... ¡como la realidad!



2 LOS DIÁLOGOS afectarán a nuestra reputación y contendrán más humor que en el juego anterior.



3 LOS ENEMIGOS usarán más armas y habrá algunas razas nuevas, como los geckos y los temibles nightkins.



Octubre
Bethesda
Rol

FALLOUT NEW VEGAS

Aunque la civilización tal y como la conocemos se haya ido al cuerno, siempre nos quedará el consuelo de echar una partidita a la ruleta entre masacre y masacre de mutantes...

TRES AÑOS DESPUÉS DE LOS ACONTECIMIENTOS de «Fallout 3», el mundo sigue sufriendo las consecuencias de la Gran Guerra. Sin embargo, en la zona del desierto de Mojave hay una ciudad que intenta vivir ajena al exterior: New Vegas.

Inspirado en la auténtica Ciudad del Pecado, este lugar acoge a la mezcla más rara del Yermo: humanos, mutantes, necrófagos y nuevas razas como los Nightkins se abren paso en un entorno fragmentado por las distintas facciones. El ejercito de la NCR, tras pelear con la Hermandad de Acero, ostenta un poder que amenazan grupos como los Great Kahns o la Legión de César. Y en medio de este cacao multicultural estaremos nosotros.

NUESTRO PERSONAJE SERÁ UN MENSAJERO de Mojave Express (olvidaos del protagonista y los secundarios de «Fallout 3», no van a aparecer aquí) que es secuestrado y disparado. Cuando va a morir, alguien lo salva y lo lleva a un refugio, donde comenzará la aventura. El objetivo será averiguar por qué intentaron acabar con nosotros y cuál era el valor del paquete que debíamos entregar.

Pero esa será solo una de las decenas de tramas que podremos desarrollar en una aventura que nos podrá durar si la jugamos a fondo... ¡hasta 150 horas! Al comenzar tendremos que especificar los puntos fuertes de nues-



PARA ACABAR CON LAS AMENAZAS DEL YERMO HABRÁ MUCHAS ARMAS Y EL SISTEMA V.A.T.S.

¡OJO AL DATO!

Buenos precedentes...
EL ANTERIOR «FALLOUT» YA FUE UN ÉXITO
Además de llevarse numerosos premios por todo el globo, «Fallout 3» vendió nada menos que 4,7 millones de copias... ¡en la primera semana! Por cierto, nosotros le dimos un 94.

Para coleccionistas...
HABRÁ UNA EDICIÓN ESPECIAL
Si sois fans de la saga, podréis encargar en las tiendas esta edición especial, que incluirá fichas de póker, una baraja de cartas, una novela gráfica, un DVD con el "making of" y, por supuesto, el juego.







RANGER

LA REPÚBLICA DE NUEVA CALIFORNIA volverá a contar con los rangers que vimos en «Fallout 2». Solo serán una de las múltiples facciones con las que tendremos que lidiar en esta aventura.



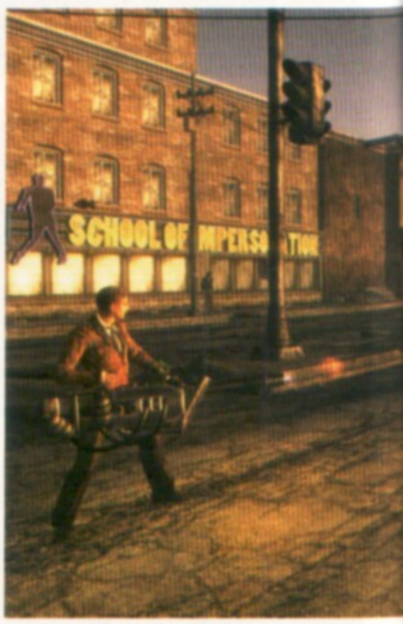
NUESTRO HÉROE SERÁ COMO QUERAMOS. No solo diseñaremos su aspecto, sino que poco a poco podremos adquirir piezas de armadura para aumentar nuestra resistencia. Mejorar las habilidades de diálogo, reparación, etc. también será clave.





PODREMOS USAR PUNTERÍA MANUAL (una opción que sigue siendo bastante imprecisa) o activar el sistema VATS. Nuestra efectividad dependerá de lo buena que sea el arma, lo gastada que esté y lo en forma que nos encontremos.





TODA UNA VIDA EN EL YERMO

La popularización de esta saga en las consolas es bastante reciente, pero en realidad lleva entre los jugones muuuchos años. De hecho, en el terreno del PC es una franquicia de culto. Salvo el más particular «Fallout Tactics» (un título de estrategia), estos son los capítulos de la saga que llegaron antes de «Fallout 3».



WASTELAND (PC) El equipo que luego crearía «Fallout» concibió primero este "precursor". Estrictamente no pertenece a la saga, pero tenía muchos puntos en común: América postnuclear, rol, decisiones morales...



FALLOUT (PC) El desarrollo del primer «Fallout» (que fue un éxito) era en perspectiva isométrica, pero por lo demás se parecía mucho a los juegos actuales. La acción también tenía lugar en el territorio de California.



FALLOUT 2 (PC) Aumentó el número de armas, enemigos y complejidad de los personajes secundarios. El guion era considerablemente más adulto, lo que provocó que fuera censurado en varios países.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL (PS2, XBOX) El primer juego para consolas mantenía la ambientación, si bien se centraba más en los tiros. Era entretenido, pero no estaba a la altura del resto de la franquicia.

▸▸ tro carácter (mediante un test de personalidad que incluirá las típicas manchas de Rorscharch), las habilidades más destacadas... y por último recibiremos nuestro interfaz, el PipBoy 3000 que ya usamos en «Fallout 3».

Desde ahí, el desarrollo será similar a lo que conocemos. Nos moveremos con libertad por un mapa abierto y elegiremos entre numerosas misiones, que se podrán resolver con diálogos o por la fuerza bruta. Las conversaciones tendrán más humor y serán claves para desarrollar una nueva

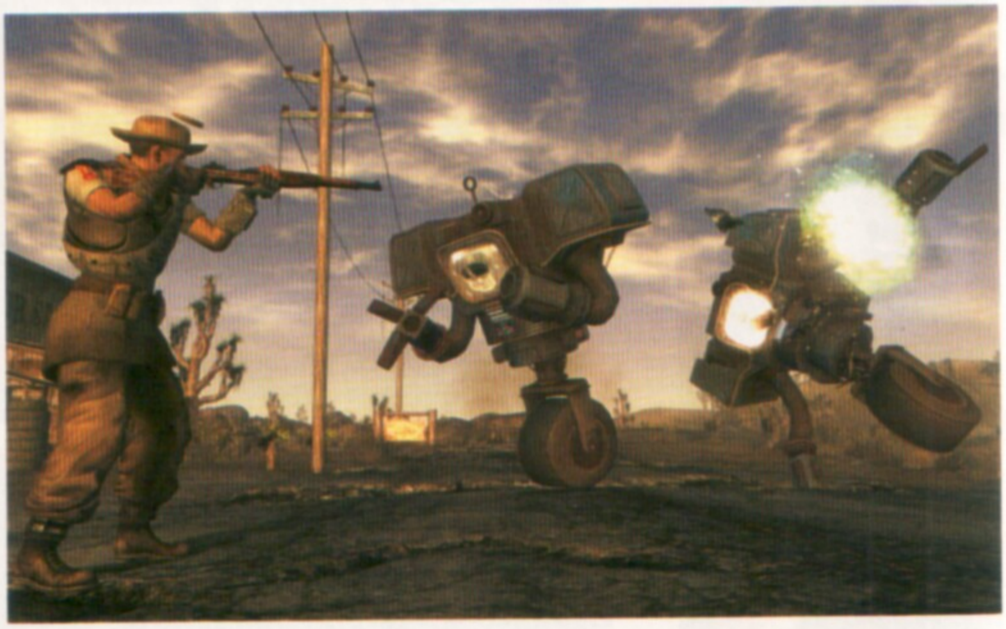


■ TANTO EL GUIÓN COMO EL SISTEMA DE JUEGO DARÁN PIE AL «FALLOUT» MÁS COMPLETO DE TODOS ■



LOS EDIFICIOS CLAVE estarán repartidos por todo el mapeado. Desde la base de la NCR hasta los grandes casinos de New Vegas.





faceta: la reputación. Si ayudamos a la NCR, ellos nos mirarán con buenos ojos, pero sus rivales nos atacarán cuando nos vean... y así con todas las facciones del juego. Además, el interfaz incorporará otra novedad: la rueda de comandos, mediante la que podremos dar órdenes rápidas a nuestros aliados: que cambien de arma, que nos apoyen...

➔ LOS COMBATES, como ya es normal, se podrán superar "a mano" o mediante el sistema V.A.T.S., que nos permitirá elegir a qué parte del cuerpo atacar a cambio de "puntos de acción" que se regenerarán con el tiempo.

Tendremos toda clase de armas (incluidas novedades como cartuchos de dinamita o la potente pistola Lucky) y podremos personalizar las que ya tengamos con miras telescópicas, más potencia, etc. Además, las armas de fuego se podrán cargar con "munición excedente", que servirá para tener más balas de lo normal, aunque eso podrá hacer que nuestro "juguete" se estropee antes. Los enemigos también serán más variados: habrá nuevas especies como las lagartijas gigantes o los ya citados nightkins (muy parecidos a los mutantes, pero más inteligentes y de color azul).

➔ HABRÁ MUCHO MÁS POR HACER. Ya que visitaremos New Vegas participaremos en juegos de azar como las tragaperras o la ruleta y hasta echaremos partidas a un juego de cartas llamado Caravan, cuyas reglas aún estamos terminando de comprender. Llevamos unas horas con «New Vegas» y hemos comprobado que, aun sin enormes cambios, los gráficos han mejorado desde «Fallout 3» en el detalle de caras y escenarios, y la banda sonora será de órdago. Habrá canciones "vintage" famosas como "Blue Moon" y en el doblaje (las voces estarán en inglés y los textos en castellano) participarán actores de la talla de Ron Perlman o Danny Trejo. ¡Menuda odisea nos espera!

➔ PRIMERA IMPRESIÓN

Habrá más opciones, razas, armas y misiones que en «Fallout 3». ¡Será un bombazo!



LA TERCERA ENTREGA DE «FABLE» nos invitará a vivir una aventura inmensa en la que nos haremos con el trono de Albion.



LAS CLAVES

1 **CONVERTIRNOS EN REY** y gestionar los recursos del reino será su novedad principal.



2 **MEZCLARÁ GÉNEROS** como el rol, la aventura y hasta la estrategia de gestión, pero será todo muy accesible.



3 **EL MODO COOPERATIVO** online ampliará aún más las posibilidades jugables y sociales del título.



- Octubre
- Microsoft
- Rol

FABLE III

Hasta ahora seguíamos las intrigas de la realeza en pelis como "Sissi Emperatriz" o series como "Los Tudor", pero eso se acabó. Inclinaos para saludar al nuevo rey de Albion... ¿con un pedo?

50 AÑOS DESPUÉS DE LO SUCEDIDO EN «FABLE 2», nos pondremos en la piel del hijo o hija del rey de Albion (el que protagonizaba la anterior entrega). Nuestro hermano Logan es quien actualmente ostenta la corona, pero su reinado es tiránico y las gentes del pueblo están oprimidas. Después de que nos traicione tendremos que poner pies en polvorosa y salir pitando de palacio para salvar la cabeza y empezar una revolución.

Si queremos hacernos con el trono y derrocar a nuestro malvado hermano, tendremos que recorrer decenas de lugares en los que nos iremos ganando la confianza de los habitantes de Albion y de sus líderes para que apoyen nuestra lucha. La posibilidad de hacer el bien o de convertirnos en el más malo de todos los malos se trasladará esta vez a nuestro reinado, pudiendo llegar a ser un rey benévolo o incluso convertirnos en un tirano igual que era nuestro hermano.

LA AUSENCIA DE INTERFAZ es lo primero que llamará nuestra atención al jugar. Y es que no veremos en pantalla ni barras de energía ni nada que nos indique el estado de nuestro personaje. Esto llegará incluso a los menús de juego o a la subida de nivel. Por ejemplo, si queremos cambiar nuestro equipamiento tendremos que trasladarnos (pulsando un botón en cualquier momento) a una sala donde tendremos maniquíes con nuestra ropa o estatuas que sujetan nuestras armas. Una interesante propuesta que rompe con los cánones del rol más clásico.

EL DESARROLLO LIBRE VOLVERÁ CON MÁS OPCIONES que nunca. Llegado el momento de alzarse contra el gobierno del tiránico rey, las personas a las que hayamos ayudado o atemorizado se unirán a nuestra causa o se volverán en nuestra contra. Los combates también sufrirán un im-



VIVIREMOS UNA AVENTURA ÉPICA Y CON CIENTOS DE OPCIONES JUNTO A UN AMIGO

¡OJO AL DATO!

Un doblaje espectacular...
ROSTROS CONOCIDOS DE LA TELEVISIÓN

El juego finalmente vendrá doblado al castellano. La voz de Jasper, el mayordomo y guía del protagonista, interpretado en inglés por el genial John Cleese (ex-miembro de los Monty Python), correrá a cargo en España del también genial cómico Carlos Latre. Un lujo.

Con contenido descargable...
UNA EDICIÓN ESPECIAL DIGNA DE UN REY

Además de una baraja de cartas, una moneda y una caja que simula un libro, recibiremos una misión exclusiva, una espada, una nueva región, un perro Boxer y un traje para descargarnos.

Edición de coleccionista.







HÉROE

LA ARDUA TAREA DEL PROTAGONISTA DEL JUEGO será ganarse la confianza de las gentes de Albion y con su ayuda conseguir arrebatar el trono a su hermano y convertirse en el nuevo rey de la región.





LOS COMBATES SERÁN MÁS VARIADOS Y FLUIDOS que nunca gracias a un repertorio de ataques, defensas, armas, habilidades y hechizos que harán las delicias de los grandes fans de los juegos de rol de acción.



LA AUSENCIA DE INTERFAZ tanto en menús como en barras de energía le dará un toque muy especial a la nueva entrega de «Fable».



A MEDIDA QUE UTILICEMOS UN ARMA irá subiendo de nivel y haciéndose más potente al acabar con los cientos de enemigos que nos saldrán al paso.





EL CAMINO DE LA LIBERTAD

La libertad de acción ha sido la principal revolución de las dos últimas generaciones de consolas. Multitud de aventuras se caracterizan por poner a disposición del jugador cientos de posibilidades en un desarrollo no lineal, al estilo de «GTA». Sin embargo, este planteamiento no ha sido patrimonio exclusivo de esta saga...



SHENMUE (DREAMCAST) permitía luchar, investigar e interactuar con casi todo lo que veíamos en pantalla. Una obra maestra de los videojuegos.



GTA III (PS2) es el que asentó el género "sandbox" en los videojuegos. Tiroteos, persecuciones, minijuegos y elección de misiones no lineal.



KOTOR 2 (XBOX) fue la llegada de ese nuevo estilo a los juegos de rol. Una joya que muchos colocan entre sus favoritos de todos los tiempos.



FABLE (XBOX) apareció en 2004 para ofrecer una interacción social nunca vista en los juegos de rol. Eso y eructar en la cara de un vecino, claro.



MASS EFFECT (XBOX 360) nos daba a elegir entre decisiones morales poco vistas en un videojuego. Incluso había que sacrificar a un compañero.



FALLOUT 3 (XBOX 360, PS3) ponía a nuestra disposición un gigantesco mapa repleto de decisiones morales con una ambientación de lujo.

portante cambio para hacerlos más fluidos. El apartado técnico también mejorará, aunque lo que más promete es el cambio hacia un diseño más adulto, oscuro y menos caricaturesco de los personajes. Todo un acierto.

HABRÁ UN NUEVO MODO COOPERATIVO que por fin permitirá que un jugador se nos una e interactúe de la misma manera que en el modo para un jugador. Podremos intercambiar objetos, casarnos, divorciarnos, irnos a vivir juntos, etc. Una última novedad será la gestión del reino de Albion, que nos permitirá decidir el precio de las bebidas (ya podéis imaginaros en qué acabará eso), talar los árboles o incluso drenar un lago, lo que tendrá consecuencias visibles y jugables.

PRIMERA IMPRESIÓN

Después de una 2ª entrega algo continuista, parece que esta vez sí que veremos un juego redondo y lleno de novedades.



F1 2010
Formula 1™
"EL CONTROL ES UNA DELICIA" Hobby Consolas
"EL MEJOR SIMULADOR DE F1 DE LA HISTORIA" Revista Oficial PlayStation
"GRÁFICOS DE INFARTO" Playmania
"UNO DE LOS TÍTULOS DE CONDUCCIÓN MÁS POTENTES QUE HEMOS VISTO EN MUCHO TIEMPO" Marca Player
"UNA AUTÉNTICA JOYA PARA LOS AMANTES DEL VOLANTE" Meristation
F1 2010™ A LA VENTA EL 24 DE SEPTIEMBRE
3
www.pegi.info
Games for Windows LIVE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
codemasters



EL PARQUE DE EGGMAN parecía un sitio agradable, pero todo era una trampa que Sonic tendrá que desbaratar.



LAS CLAVES

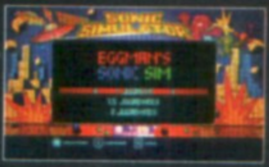
1 LA VELOCIDAD. Sonic se mantendrá fiel a sí mismo, con niveles realmente vertiginosos y recorridos plagados de "loopings", aceleradores...



2 LOS WISPS. Aprender a controlarlos y encontrarlos todos serán fundamental en las partidas. ¡A explorar los escenarios a fondo!



3 LA NOSTALGIA. Veremos a varios personajes de la saga e incluso reviviremos algunos de los niveles más conocidos de la franquicia.



- **Noviembre**
- **Sega**
- **Plataformas**

SONIC COLOURS

Hasta ahora, a Sonic se le conocía como el "relámpago azul", pero dentro de muy poco también será de color verde, amarillo, rosa...

EL DR. EGGMAN HA CREADO UN PARQUE de atracciones, aparentemente con la intención de compensar todas sus maldades del pasado. Sonic, escamado, va a investigar, pero descubre que todo era una treta para volver a sembrar el caos. Como siempre, para frenar al chalado doctor nuestro héroe azul tendrá que recorrer retorcidos escenarios llenos de trampas, barrancos, robots... ¡y muchas cuestas!

El erizo contará con sus habilidades de siempre, pero además tendrá unos curiosos aliados: los wisps. Estos coloridos alienígenas otorgarán a Sonic habilidades momentáneas. El verde nos permitirá salir disparados en el aire, el amarillo servirá para taladrar el suelo, etc. Mediante la combinación de estas habilidades y las "clásicas" (saltar, rodar, grindar, etc) tendremos que llegar a la meta de los niveles.

DESDE UN MAPA GENERAL podremos acceder a los distintos subniveles (se nos permitirá regresar a los ya visitados para mejorar nuestra puntuación), y además podremos saltar a unos niveles extra dentro del llamado "Sonic Simulator": será una especie de máquina de realidad virtual en la que se recrean niveles de otros juegos de Sonic, con algunas variantes, ¡y soportará dos jugadores simultáneos! Por si fuera poco, también habrá enormes jefes de final de fase. Sonic parece volver a sus raíces, con un desarrollo en el que primarán las dos dimensiones. ¡Eso nos gusta!

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo general parece más "centrado" que en los anteriores juegos de Wii. A ver cuánto dan de sí los Wisps...



■ EL JUEGO MEZCLARÁ EL CONTROL CLÁSICO DE LA SAGA CON NUEVOS PODERES ESPECIALES ■

¡OJO AL DATO!

Ya ha llegado... «SONIC 4», DESCARGABLE EN PS3 Y XBOX 360
El juego que continúa el legado de la serie original en Mega Drive ya está disponible en las tiendas online de estas consolas. Mirad la sección "Zona de Descarga" de este mes para descubrir... ¡que nos ha encantado, por supuesto!

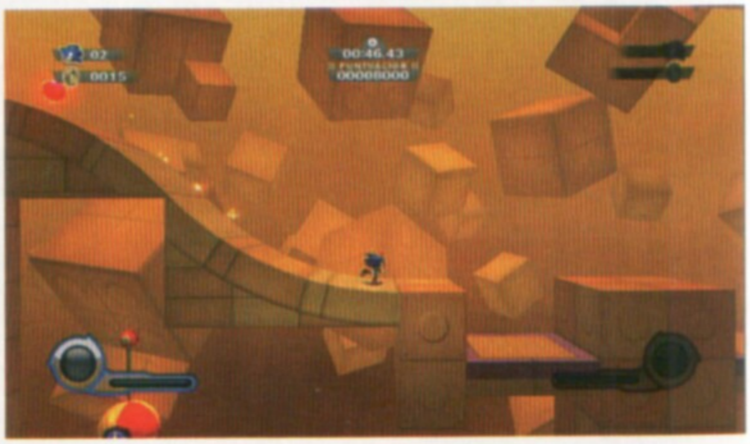
Pero eso no es todo... ¡HA VUELTO «SONIC ADVENTURE»!
La conversión del original de Dreamcast a Xbox 360 y PlayStation 3 también acaba de llegar. Será el primero de varios juegos que vienen desde esa consola, como «Crazy Taxi».



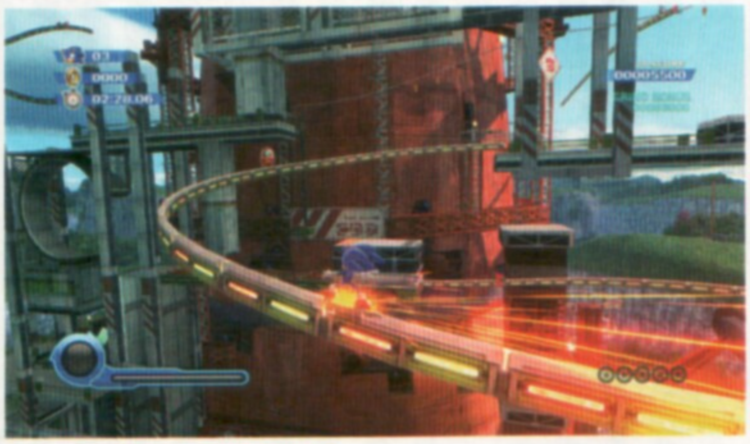
Sonic Adventure



LOS WISPS NOS SEGUIRÁN una vez los recojamos. Podremos activarlos agitando el mando y su efecto podrá ser "de un solo uso" o durar un tiempo determinado.



EN EL "SONIC SIMULATOR" podremos recorrer niveles de juegos anteriores (sobre todo los del primer «Sonic» de Mega Drive) con ligeras variaciones.



HABRÁ ZONAS EN LAS QUE GRINDAR o esquivar obstáculos a toda pastilla. El control será más bien clásico, con la cruceta encargada de las direcciones.



LOS NIVELES tendrán una decoración más "festivalera" y colorida que lo visto en los últimos juegos. Habrá parques de atracciones y montañas de comida como esta.



MEZCLAR PLATOS Y MICRO será la mejor forma de explotar este juego, en el que estarán los grandes del "dance". Vais a poder disfrutar de las mezclas de DJ Tiesto, DJ QBert o Deadmau5, al que podéis ver abajo.

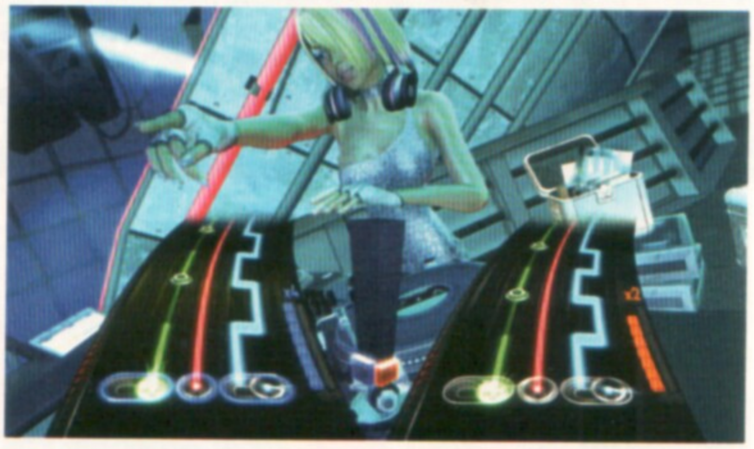


AUNQUE HAYAMOS INICIADO UNA PARTIDA, cualquier persona podrá unirse a nosotros.



EN EL MODO "CHECKPOINT" tendremos que superar distintos sectores sin fallar.





LAS CLAVES

1 EL MULTIJUGADOR va a tener mucho más protagonismo que en la primera parte.



2 LA ACCESIBILIDAD se está potenciando mucho, de forma que muchos se animarán a jugar en mitad de una partida.



Octubre **Activision** **Musical**

DJ HERO 2

Pinchar discos y hacerse popular no es fácil, pero si Pastis y Buenri lo consiguieron... ¡Seguro que también podéis con este juego!

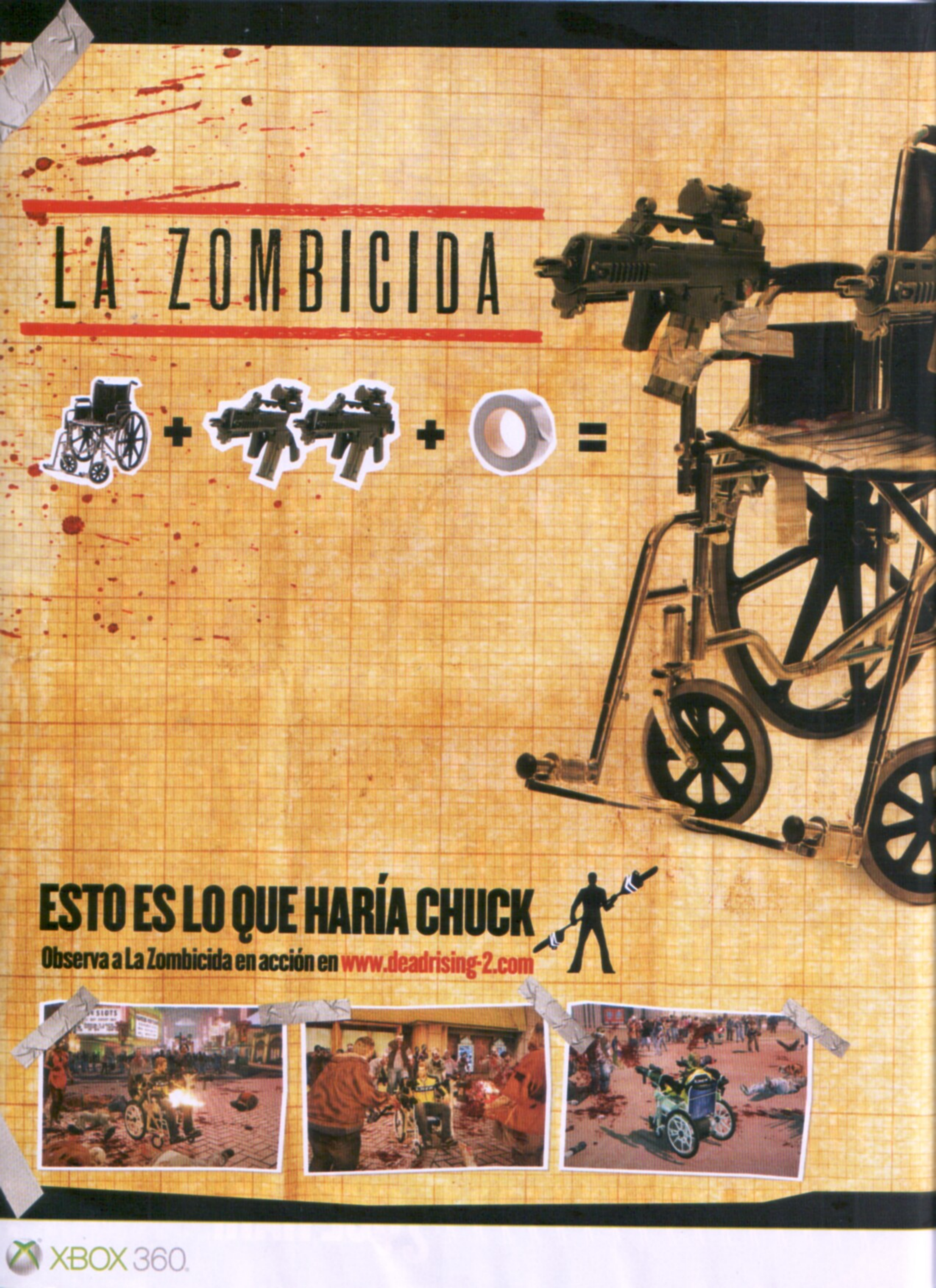
LOS PLATOS ESTÁN LISTOS para una nueva sesión de "pinchadiscos". «DJ Hero 2» mantendrá el planteamiento de su anterior versión: con un periférico en forma de mesa de mezclas hemos de conjuntar dos pistas de audio más otra de efectos según se nos pida. Pero no sólo podremos divertirnos con la mesa de mezclas. El juego será compatible con un micrófono USB para aprovechar las distintas mezclas en plan karaoke. Ah, por si os lo preguntáis: esta vez no se podrá jugar con guitarra, como en la primera parte. ¡Menuda pena!

EL MULTIJUGADOR será el gran favorecido de esta secuela. En Party Play un segundo jugador podrá incorporarse a la partida y elegir dificultad cuando quiera, incluso aunque la mezcla haya empezado. En las modalidades competitivas podremos jugar en plan clásico o luchar por ser los mejores tramo por tramo, con más notas seguidas... Para que todos queden contentos, el juego vendrá en 3 packs: en solitario, con una mesa o con dos mesas más micro. En cuanto a la lista de temas, habrá ¡105 disponibles!. El "tracklist" tendrá un sabor más europeo y "dance" que antes.

PRIMERA IMPRESIÓN

La mayor oferta de modos de juego es un gran punto a favor, lo que ayudará a que a la larga no se vuelva reiterativo...


¿QUÉ HARÍA CHUCK?


LA ZOMBICIDA
ESTO ES LO QUE HARÍA CHUCK
Observa a La Zombicida en acción en www.deadrising-2.com
XBOX 360


"EL MEJOR MATA-ZOMBIS DE LA HISTORIA"
J. Pipes
Únete a la resistencia en
TAPEITORDIE.COM
XBOX 360
XBOX 360
DEADRISING 2
18
CAPCOM
24.09.10
A la venta en
GAME
Tu especialista en videojuegos
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
CAPCOM
Jump in.



EL SUEÑO DE JUGAR SIN MANDOS SE HACE REALIDAD EN XBOX 360

¡LLEGA KINECT!

Te plantas frente a la tele e inmediatamente puedes conducir un coche, echar un partido de fútbol o seleccionar y enviar tus mejores fotos. ¿Que dónde está el mando? Tú eres el mando, y Kinect la tecnología que va a hacer posible este revolucionario planteamiento.



¡LO HEMOS PROBADO A FONDO!



KINECT reconoce nuestros movimientos y los traslada al juego sin necesidad de mandos. ¡Esta cámara esconde una tecnología muy avanzada en su interior!

La apuesta más rompedora de la historia de Xbox 360 está a punto de llegar a España: el 10 de noviembre se pondrá a la venta Kinect, y por fin podréis comprobar qué se siente al interactuar con los videojuegos sin necesidad de tener un mando en las manos. ¿Estáis impacientes? Tranquilos, que nosotros ya hemos disfrutado de unas primeras partidas con algunos de los juegos de lanzamiento en las oficinas de Microsoft, y os podemos trasladar nuestras impresiones.

Por si hay alguien despistado, conviene aclarar que al comprar Kinect lo que os llevaréis a casa es una cámara que se pone junto al televisor y es capaz de reconocer vuestros movimientos en cuanto os situáis frente a ella (en este reportaje os explicamos su funcionamiento).

→ **HACE FALTA ESTAR A 2 Ó 3 METROS PARA JUGAR**, y las condiciones de luz no son muy importantes, salvo cuando los juegos nos saquen una foto. ¿Y también reconoce la voz? Sí, pero esta función no va a estar disponible de inicio, sino que tendremos que activarla mediante una actualización gratuita que Microsoft lanzará está primavera. Es uno de los puntos que más polémica ha suscitado, y el único consuelo es que la primera hornada de juegos apenas la aprovecha. ¿Hemos dicho juegos? Si pasáis la página podréis comprobar que, de inicio, todos apuestan por el juego social sin muchas pretensiones. Habrá que esperar unos meses para comprobar como consiguen las compañías incluir el control de Kinect en títulos más "serios".

DATOS

- **¿Cuándo sale?** 10 de noviembre, exclusivamente para Xbox 360.
- **¿Cuánto cuesta?** 150 € (incluye «Kinect Adventures»). Pack con la consola de 4 GB: 299 €.



Entrevista con...
LIDIA PITZALIS (PR Manager de Microsoft)



"El reconocimiento de voz estará disponible esta primavera en España"

Habéis anunciado que Kinect no tendrá reconocimiento de voz de inicio en España. ¿A qué se debe esta limitación?
Kinect revoluciona la forma de interactuar y jugar con una consola. Este es un cambio tan revolucionario que requiere una gran inversión de tiempo y esfuerzos por parte de numerosos especialistas de Microsoft Research. Desde expertos en aprendizaje de ordenadores, reconocimiento de voz, computación paralela, reconocimiento de identidad, eliminación de eco en distancias de 2-3 metros... el listado de científicos involucrados en el desarrollo de Kinect es muy amplio. En este momento están dedicando el 90% de su tiempo a finalizar la plataforma de audio, y el 10% a integrar los primeros idiomas. En primavera estarán disponibles otros idiomas como el castellano. Los usuarios españoles podremos descargar gratuitamente la actualización que incorporará el reconocimiento de voz de Kinect.

¿Por qué no activáis aquí el español con acento mexicano, que sí estará en EE.UU. y México?
Para evitar cualquier tipo de frustración se ha decidido no implementar el reconocimiento de voz, excepto en los países para los cuales ha sido adaptado. Imagina lo absurdo que sería hablar con acento mejicano y no ser reconocidos por Kinect. Habrá que tener un poquito de paciencia.

¿Qué uso harán los juegos de lanzamiento del control por voz? ¿nos perderemos algo?
Toda la innovación de Kinect en cuanto a jugar con nuestro cuerpo y sin mandos, así como de interactuar con las películas al estilo "Minority Report" estará disponible desde el día de lanzamiento. Por otro lado, los juegos iniciales no utilizarán el reconocimiento de voz.

¿Podremos utilizar Kinect para movernos por los menús de la propia consola?
Podemos usar Kinect para movernos en la gestión de las películas y música en Xbox 360, así como con los menús de los juegos para Kinect.

¿Habrá funciones de videochat desde el inicio?
Kinect nos permitirá mantener videocharlas no solo con otros amigos que tengan Kinect, sino también con todos los amigos de MSN LIVE Messenger. Y podremos compartir con ellos fotos y vídeos, que seleccionaremos con las manos.

LOS JUEGOS

Los primeros títulos en llegar van al grano: nada de estar sentados en el sofá. ¡Hay que sudar! Ahora bien, tenéis muchas formas de hacerlo.



→ Deportivos

El género deportivo es perfecto para explotar el periférico en todas sus facetas. Nosotros hemos tenido la oportunidad de probar «Kinect Sports» y os aseguramos que es muy parecido a participar en sus disciplinas de verdad. Es cierto que hay un pequeñísimo lag, pero solo se nota viendo a alguien jugar. Si somos nosotros los jugadores, la inmersión es absoluta.





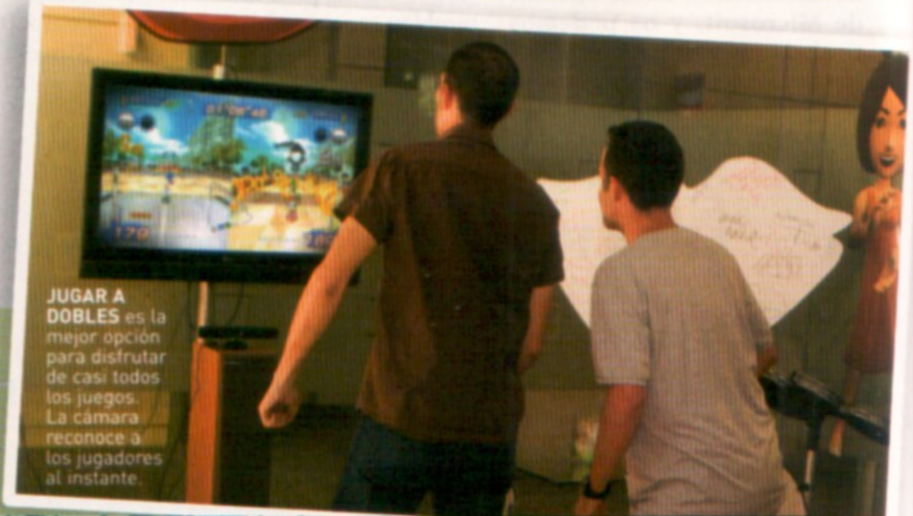
MOTION SPORTS 6 deportes, como ala delta o hípica. La estética es más seria.



SPORTS ISLAND FREEDOM 10 deportes, con rarezas como el kendo o el patinaje artístico.

KINECT SPORTS Son 6 deportes: fútbol, voley playa, bolos, ping-pong, atletismo (100 met y boxeo. Cada disciplina tiene varios retos distintos y hay multijugador. Podemos usar los avatares.

EN LA MAYORÍA DE LOS JUEGOS TENDRÉIS QUE UTILIZAR TODO EL CUERPO PARA SUPERAR SUS PRUEBAS



JUGAR A DOBLES es la mejor opción para disfrutar de casi todos los juegos. La cámara reconoce a los jugadores al instante.

→ Carreras

A falta de que lleguen propuestas más realistas, los primeros juegos de velocidad son coloridos y desenfadados. No suele hacer falta moverse tanto, pero sí tener reflejos.



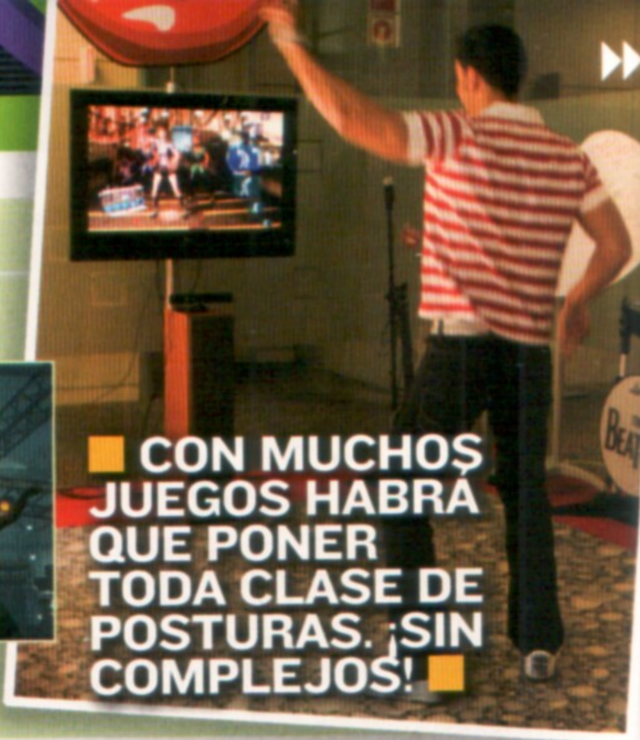
KINECT JOY RIDE Nuestros avatares compiten en carreras locas donde no faltan los "half-pipes" o los saltos imposibles.



SONIC FREE RIDERS El erizo sobre tablas voladoras. Podemos hacer piruetas, mover los brazos para bucear... ¡Es rápido e intenso!



CROSSBOARD 7 Monstruos y avatares corren sobre tablas "crossboard" en slalom, minijuegos... Cada tabla tiene sus propios trucos.



→ Baile

Lo de practicar coreografías sobre una alfombrilla es cosa del pasado. Ahora tendremos que mover brazos, piernas... ¡y la cintura, chicos, que para algo está!

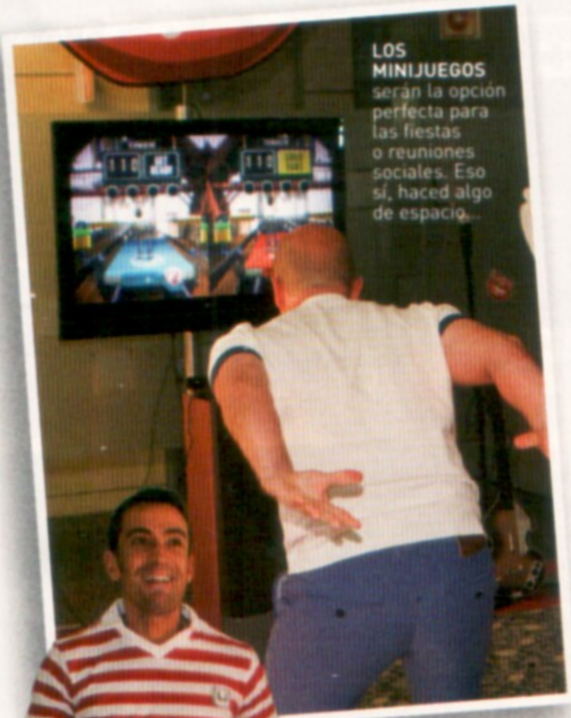


■ **DANCE CENTRAL** Coreografías pop, rápidas y no aptas para "modositos".



■ **DANCE EVOLUTION** 30 canciones de hip hop, techno, pop y rythm & blues.

■ **CON MUCHOS JUEGOS HABRÁ QUE PONER TODA CLASE DE POSTURAS. ¡SIN COMPLEJOS!** ■



LOS MINIJUEGOS serán la opción perfecta para las fiestas o reuniones sociales. Eso sí, haced algo de espacio...



■ **GAME PARTY (EN MARCHA)** Juegos "de pub": dardos, tiros a canasta, hockey de mesa... Hasta 16 personas podrán participar.



■ **KINECTIMALS** Nuestra mascota virtual, a la que hay que enseñarle trucos, hablar con ella... Podremos elegir entre 20 animales.



■ **KINECT ADVENTURES** 20 minijuegos que incluyen rafting o pruebas en gravedad cero. Nos ha parecido accesible y divertido.

■ **POR AHORA PREDOMINAN LOS JUEGOS PARA TODA LA FAMILIA, SOBRE TODO DE DEPORTE** ■





→ Fitness

No necesitáis ir al gimnasio para poneros tan "cachas" como nosotros. Kinect estará preparado para que entrenéis cualquier faceta física.



■ **YOUR SHAPE** Un entrenador personal nos guiará por un programa de "fitness" personalizado. Habrá pruebas de yoga, pilates, artes marciales o boxeo.



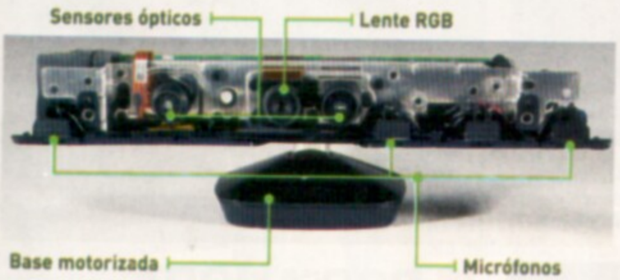
■ **EA SPORTS ACTIVE 2** Incluirá un medidor de pulso y una página online donde colgar los resultados de nuestros entrenamientos.

ASÍ FUNCIONA KINECT

Encendemos nuestra Xbox 360, nos colocamos frente a la cámara (hay que estar a una distancia aproximada de 2 metros) y la consola nos reconoce inmediatamente. ¿Queréis saber cómo lo hace? No es magia. Nosotros os lo explicamos en detalle.

→ KINECT POR DENTRO

El dispositivo incorpora 3 sensores ópticos y 4 micrófonos. Los sensores ópticos consisten en 2 cámaras (cuya resolución es de 640x480 y 320x240 respectivamente) que captan imágenes a una velocidad de 30 cuadros por segundo. La primera transmite nuestra imagen a la consola, y la segunda interpreta nuestros movimientos y posición (dentro de un ángulo de 57°). Para completar el mapa tridimensional del jugador, la lente recoge información de un láser de clase 1 (el tercer sensor óptico) que "rebota" sobre nuestro cuerpo, como si se tratase de un radar.



Pero aún hay más sorpresas dentro de este dispositivo, ya que Kinect tiene un pequeño motor en la base que le permite orientarse de forma automática para no perder ni uno solo de nuestros movimientos. La combinación de todos estos elementos consigue que el retraso máximo de la consola respecto a nuestros movimientos sea de tan sólo 33 milisegundos. Se nota, pero no impide que juguemos con precisión.

→ EL RECONOCIMIENTO CORPORAL



KINECT reconoce cualquier movimiento del cuerpo que hagamos incluso con 6 personas a la vez.



EN ESTA PANTALLA se aprecia como el aparato procesa nuestras imágenes de diferentes maneras.

Kinect no necesita periféricos, ni una iluminación especial para reconocer el cuerpo de los jugadores. Las cámaras son capaces de seguir a un máximo de 6 personas, de las cuales solo pueden jugar 4 a la vez.

Cuando capta movimiento, busca una silueta humana y le asigna un esqueleto artificial, con "huesos" rígidos y 20 articulaciones. Kinect detecta saltos, movimientos de cabeza y brazos, giros de muñeca e incluso objetos... aunque no llega a reconocer el movimiento de los dedos.

A cada jugador le corresponde un color y un mapa tridimensional, que se puede sustituir por nuestra imagen o incluso nuestro avatar de 360.

→ LA VOZ

Aunque inicialmente estará desactivado, el dispositivo cuenta con reconocimiento de voz para varios jugadores. Sus 4 micros forman un sistema "ambiental", que no requiere que hablemos directamente para captar la voz. Además, se ha suprimido el efecto de eco y puede detectar de dónde proviene el sonido.

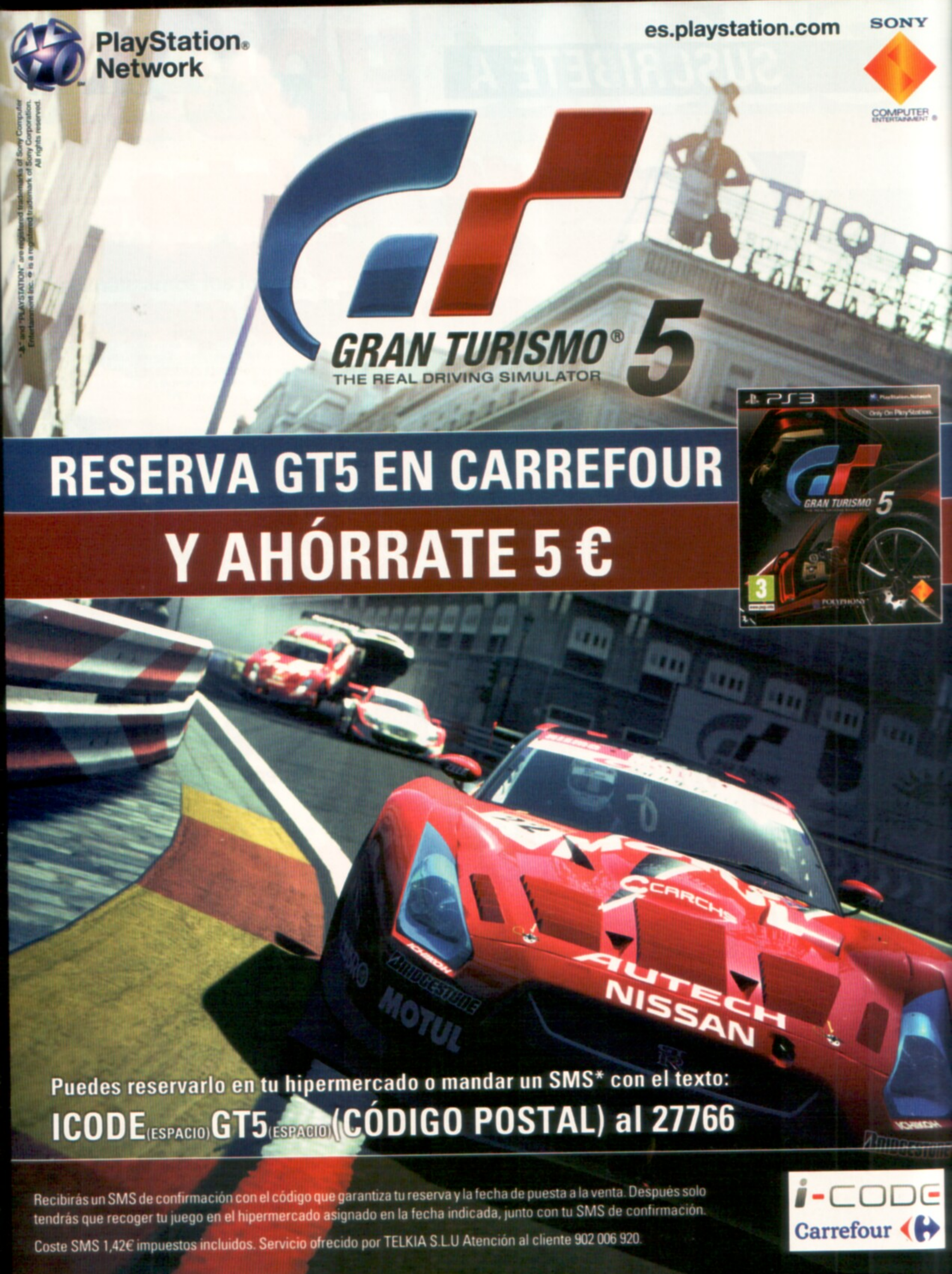


Nuestra opinión

Tecnológicamente impecable pero hay que probarlo con juegos más complejos

Desde luego es un paso más en el sistema de reconocimiento de movimientos. Move lleva la propuesta de Wii mucho más allá, con resultados sorprendentes, pero Kinect destaca por la ausencia total de mandos y eso le hace aún más llamativo que sus competidores, aunque habrá que ver si a la larga es una ventaja o no (como apuntaba el creador de Move). De lo que no hay duda es que el sistema funciona a la perfección, es una gozada mover todo el cuerpo y que la pantalla lo reconozca al instante. Pero de momento, como vimos en Move, los juegos no se alejan mucho de lo que ya disfrutamos en Wii. Queremos ver como se traslada esta experiencia a juegos más complejos, pues será cuando comprobemos hasta dónde puede llegar. Eso sí, nuestra sensación, hasta ahora, es inmejorable.




PlayStation® Network
es.playstation.com
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT®
GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR
RESERVA GT5 EN CARREFOUR
Y AHÓRRATE 5 €
PS3
GRAN TURISMO 5
Puedes reservarlo en tu hipermercado o mandar un SMS* con el texto:
ICODE(ESPACIO)GT5(ESPACIO)(CÓDIGO POSTAL) al 27766
Recibirás un SMS de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta. Después solo tendrás que recoger tu juego en el hipermercado asignado en la fecha indicada, junto con tu SMS de confirmación.
Coste SMS 1,42€ impuestos incluidos. Servicio ofrecido por TELKIA S.L.U Atención al cliente 902 006 920.
i-CODE
Carrefour
AUTECH NISSAN
MOTUL

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 19 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 88

COMPARATIVA FÚTBOL. No os perdáis los análisis de «FIFA 11» y «Pro Evolution Soccer 2011» y la comparativa más rigurosa.



PÁGINA 106

METROID OTHER M. Analizamos la última aventura de Samus Aran, que aborda la ambientación espacial desde dos perspectivas diferentes.



PÁGINA 74

HALO REACH. El equipo Noble está dispuesto a barrer la amenaza del Covenant y, de paso, demostrar que son dignos herederos del Jefe Maestro en una de las mejores sagas de acción futurista de Xbox 360. ¿Lo conseguirán?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN www.pegi.com — 7 EDAD RECOMENDADA · SEXO · MIEDO · VIOLENCIA · LENGUAJE SOEZ · DROGAS · DISCRIMINACIÓN · APUESTAS · JUEGO ONLINE

■ SHOOT'EM UP ■ BUNGIE ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16



EL ORIGEN DE LA LUCHA UNSC-COVENANT se narra en esta precuela ambientada en el planeta Reach y en la que no aparecen ni el Jefe Maestro ni el Inquisidor.

HAZ DE DESTRUCCIÓN

HALO REACH



El Jefe Maestro no surgió de la nada. Antes de él hubo unos pocos valientes que le hicieron frente al Covenant en el último reducto de defensa de los humanos. Nosotros somos uno de ellos.

■ **EL COVENANT HA ATERRIZADO EN EL PLANETA REACH** (una de las últimas colonias humanas) y está dispuesto a destruirlo. «Halo» vuelve a la carga con esta entrega, la última que correrá a cargo del grupo de programación Bungie, madre de la criatura. Se trata de una precuela de la trilogía original ambientada en el año 2552 y en la que se narran los orígenes de la UNSC y el Covenant antes de la irrupción del Jefe Maestro. En Reach está la clave para salvar a la humanidad y, ante la invasión del Covenant, se activa el "Plan de invierno", la última esperanza.

El argumento enlaza con lo visto en el primer «Halo». El Equipo Noble es el cuerpo de Spartans que protagoniza la aventura, así que no esperéis al Jefe Maestro. Nosotros controlamos al sexto soldado de la unidad, un teniente recién llegado al que los otros cinco miembros (Carter, Kat, Emile, Jorge y Jun) reciben con los brazos abiertos.

→ **LOS DISPAROS EN PRIMERA PERSONA** siguen siendo la base de una aventura repleta de acción. La campaña se compone de nueve capítulos y un breve epílogo jugable que pone los pelos de punta. Los objetivos son muy variados: limpiar zonas, defenderlas, evacuar civiles, destruir inhi-





LA CAMPAÑA está compuesta por nueve capítulos y un epílogo jugable que se extienden a lo largo de 7-8 horas de acción sin descanso.



ASESINAR POR LA ESPALDA es una técnica nueva muy útil para no llamar la atención en ciertas zonas de infiltración.



LA BARRA DE SALUD no se recupera automáticamente, sino que es necesario usar botiquines, como en «Halo 3: ODST».

¡HALA LA BUENA BALA!

El arsenal de herramientas que tenemos a nuestra disposición supera la veintena. Los Spartans tienen su propio equipamiento, pero también saben tomar prestados los útiles de trabajo de sus enemigos.



UNSC: El armamento humano cuenta con munición de balas principalmente. Son prototipos de las que usaba el Jefe Maestro.



COVENANT: Sus armas se apoyan en munición de plasma. También las hay para el cuerpo a cuerpo, como el martillo gravitatorio.

2



3



LA CAÍDA DE REACH

El planeta Reach es el último reducto donde la humanidad se refugia de las fuerzas invasoras del Covenant:

1. LA ACCIÓN es una constante. Los niveles son lineales, pero están plagados de alienígenas armados hasta las muelas.

2. LA IA es infernal, especialmente en el nivel de dificultad legendaria.

3. LOS OBJETIVOS son variados, desde abordar una corbeta a huir en moto del peligro.



bidores de frecuencia, infiltrarse con sigilo en algunas zonas…

Como guinda de la campaña, el increíble cooperativo permite arrear candela junto a tres amigos. Para ello, tenemos a nuestra disposición más de una veintena de armas de fuego y plasma. A las ya conocidas como el rifle de asalto, el martillo gravitatorio o las espadas, se añaden otras como el lanzagranadas o un localizador que invoca un haz de fuego que fríe a los enemigos desde el cielo, muy al estilo del martillo del alba en «Gears of War».

→ LOS VEHÍCULOS QUE CONDUCIMOS son otro punto a favor. No sólo podemos pilotar todoterrenos como el Warthog o quads como el Mongoose, sino también ir montados como artilleros o copilotos. A los de siempre se añade el Sabre, que es la máquina que pilotamos en la batalla espa- »

SPARTAN →

NUESTRO PERSONAJE es el sexto miembro del Equipo Noble. Posee el rango de teniente y, pese a ser un novato, pronto se gana el respeto de sus compañeros de unidad.

UN SOLDADO MUY HÁBIL

Las habilidades son una de las grandes novedades del juego. Se pueden usar tanto en la campaña como en el online, en el que le dan al personaje un plus para sorprender:



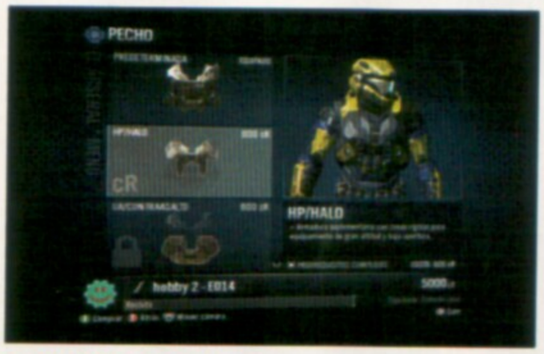
ESPRINTAR Y MOCHILA COHETE: Sirven para correr más rápido y para elevarse hasta otra zona o bien disparar desde el aire.



HOLOGRAMA Y CAMUFLAJE: Podemos crearnos un doble falso que despiste a los enemigos o bien volvernos invisibles.



BLOQUEO DE ARMADURA Y ESCUDO PARCIAL: Son dos ardides para mantenerse a salvo de los ataques de los enemigos.



EL EDITOR DE PERSONAJES es ahora más completo. A más experiencia, surgen nuevas piezas de armadura en la tienda.



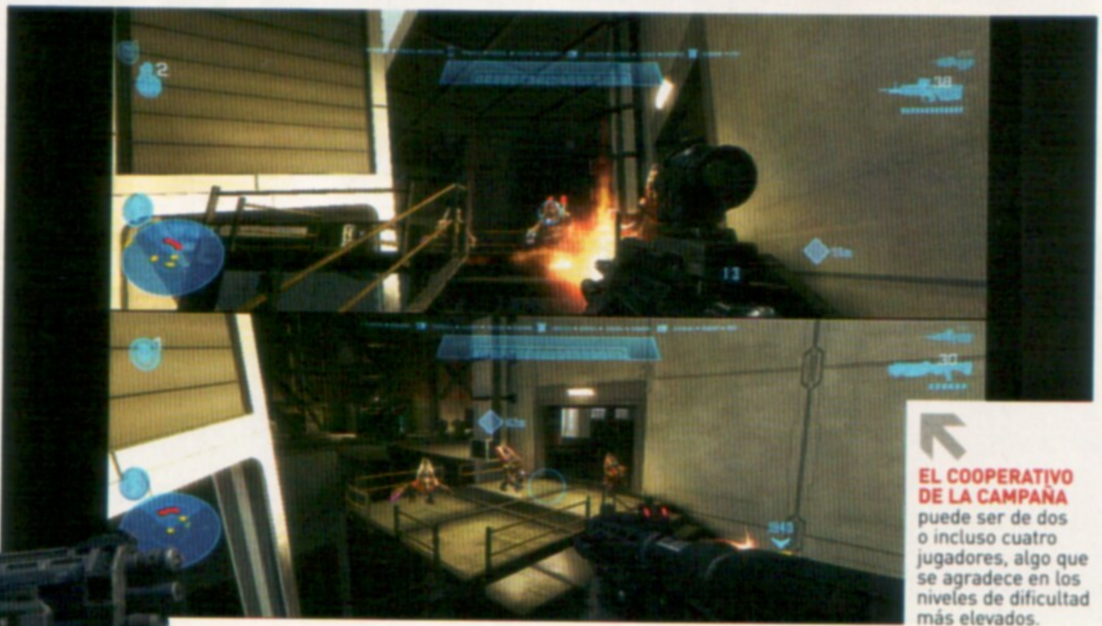
LOS ESCENARIOS tienen un diseño en la línea habitual, con desiertos, bases, playas, acantilados, ciudades, naves...



ALGUNAS FASES NOCTURNAS vienen de perlas para esconderse y avanzar con el francotirador sin montar bulla.



EL ARGUMENTO enlaza con el de «Halo 1», por lo que hay referencias al Pillar of Autumn y algún breve cameo.



EL COOPERATIVO DE LA CAMPAÑA puede ser de dos o incluso cuatro jugadores, algo que se agradece en los niveles de dificultad más elevados.



EMILE Es uno de los veteranos del Equipo Noble y un experto en el combate. Su casco, con una calavera, da cuenta de su fuerza.

cial del quinto capítulo. Como si de un caza de "Star Wars" se tratara, en esa misión debemos abordar una corbeta del Covenant mientras hacemos uso de los cañones y misiles de la nave.

Entre la nómina de enemigos no hay grandes novedades (grunts, jackals, élites, hunters, drones y brutes), salvo el skirmisher, un rival algo más poderoso que el jackal, y algún animal autóctono. Su nivel de inteligencia es brutal y, por ejemplo, no dudarán en subirse a la torreta de un Warthog abandonado para dispararnos. Jugar en dificultad legendaria es un infierno sólo al alcance de los más duchos.

→ LAS HABILIDADES DEL PERSONAJE son una de las grandes innovaciones. Hay seis (esprintar, holograma, camuflaje activo, bloqueo de armadura, mochila cohete y escudo parcial), pero no



■ LA HISTORIA DEL EQUIPO NOBLE ESTÁ A LA ALTURA DE LA DEL JEFE MAESTRO ■



ME GUSTA CONDUCIR

Las batallas de «Halo» no serían lo mismo sin sus vehículos, desde una carretilla elevadora hasta máquinas que poseen una gran potencia de fuego:



EL WARTHOG es un todoterreno a prueba de saltos. Su torreta puede ser de diferentes tipos.



EL REVENANT debuta en esta entrega. Es un biplaza que combina agilidad y cañonazos.



EL SCORPION Y EL WRAITH son dos verdaderos tanques, a pesar de su lentitud en el avance.



EL FALCON permite surcar los cielos de Nueva Alejandría o usar las ametralladoras de su panza.

se puede llevar más de una al mismo tiempo. En la campaña no son cruciales, pero en el multijugador dan mucho juego como factor sorpresa. Otra novedad es que se pueden hacer ejecuciones a traición si abordamos a un enemigo por la espalda. Asimismo, igual que en «Halo 3: ODST», cuando nos dañan, sólo el escudo se recupera automáticamente; la salud, no.

Las opciones para personalizar a nuestro Spartan son enormes. Podemos acudir a la tienda y comprar numerosas partes de armaduras. Así, jugando online, la variedad de personajes es mayor. Y lo mejor es que a nuestro propio personaje se le ve tal cual en los vídeos de la campaña.

→ **EL INFINITO MULTIJUGADOR** garantiza horas de diversión, a poco que queráis dejar de ser un mero cabo para convertiros en generales. Podemos jugar de manera individual, por parejas o por equipos, y no todo consiste en ver quién mata más, pues hay una variedad increíble de modos, como Capturar la bandera, Infección (unos jugadores empiezan siendo una especie de zombis que contaminan), Juggernaut (uno empieza siendo casi invencible)...

A todo eso hay que añadir el modo Tiroteo. Aquí, cuatro jugadores cooperan para repeler oleadas de Covenants. Hay multitud de variantes, como Defensa del Generador, Lucha de Cohetes o Gruntpocalipsis (donde nos esperan decenas de grunts explosivos). Asimismo, podemos editar mapas gracias al modo Forge.

→ **EL APARTADO GRÁFICO** es espectacular. Los entornos son muy grandes y variados, desde playas y desiertos hasta bases subterráneas o el espacio exterior. Todo ello luce con un grado de detalle ▸▸



LAS BATALLAS ESPACIALES son una de las novedades. Manejamos un Sabre cuya potencia de fuego resulta abrumadora.





■ BUNGIE HA CERRADO SU ÚLTIMO «HALO» CON UN MULTIJUGADOR CASI INFINITO ■





EL MODO MULTIJUGADOR

El estandarte que ha consagrado a la saga desde su primera entrega está potenciado con multitud de opciones y modos que hacen que la cuerda del juego sea extensísima:



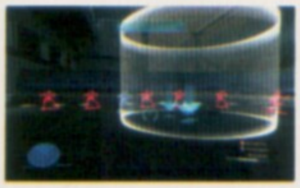
LAS BATALLAS MULTIJUGADOR pueden acoger a 16 jugadores en infinidad de modalidades.



TIROTEO une a cuatro jugadores para repeler oleadas sucesivas de Covenants que les abordan.



LAS CARRERAS nos ponen a los mandos de un Mongoose con el que hay que ser el más rápido.



FORGE es una herramienta que permite personalizar los escenarios a nuestro gusto.

▸▸ máximo. En cuanto al sonido, el juego está doblado al castellano, con unas voces sobresalientes.

Bungie se ha querido despedir a lo grande de su gran saga, y lo ha conseguido. El espíritu se mantiene, pero «Halo Reach» aporta una gran cantidad de novedades presididas por una campaña muy intensa que raya las 7-8 horas y por un multijugador abrumador. El Equipo Noble os está esperando para ser su sexto hombre.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL MULTIJUGADOR** puede llegar a ser infinito por posibilidades y cantidad de modos de juego.

■ **EL EQUIPO NOBLE** hace de la campaña una aventura muy emotiva, pese a no estar el Jefe Maestro.

lo peor

■ **EL APARTADO GRÁFICO** no ha evolucionado demasiado respecto a lo que ya se vio en «Halo 3».

■ **NO TENER TIEMPO** para jugar todo lo que el multijugador puede llegar a dar de sí, que es muchísimo.

alternativas

En Xbox 360 hay shooters para dar y tomar. Para empezar, tenéis **«Halo 3»** y **«Halo 3: ODST»**, que se quedan por detrás de su nuevo heredero. Dos imprescindibles son **«Call of Duty: Modern Warfare 2»** y **«Gears of War 2»**. Otras opciones son los dos **«Bioshock»** e incluso la mezcla de rol y disparos de **«Mass Effect 2»**.

■ **GRÁFICOS** La acción y los personajes son espectaculares, igual que los variados entornos, si bien alguna zona de vegetación parece "pintada". **91**

■ **SONIDO** Las voces en castellano son una delicia, a lo que se añade una épica banda sonora que acompaña a la perfección a la campaña. **94**

■ **DURACIÓN** La campaña dura 7-8 horas, pero es muy rejugable, y el multijugador puede extenderse a lo largo de centenares de horas. **98**

■ **DIVERSIÓN** El control es muy fluido, la campaña tiene situaciones muy variadas y el cooperativo y el multijugador no tienen parangón. **95**

PUNTUACIÓN FINAL 96

valoración

«Halo» ha sido siempre el gran estandarte de Xbox, y esta nueva entrega, la última a cargo de Bungie, le hace todos los honores. Aunque no esté el Jefe Maestro como protagonista de la campaña, la historia del Equipo Noble y la explicación de los hechos anteriores a la primera entrega son magistrales. Si a eso se le añade un modo online que puede engancharnos durante un sinfín de horas, el resultado es que estamos ante uno de los mejores juegos de Xbox 360... si no el mejor. Es absolutamente imprescindible hacerse con él.



EL MEJOR FÚTBOL regresa de la mano de EA Sports, que se ha esmerado por superar el buen trabajo que ya hizo con «FIFA 10».

EL FÚTBOL TOTAL

FIFA 11



El deporte rey ha iniciado una nueva temporada y ahora el estilo que se lleva es el de la España bicampeona. Con toque, calidad y criterio, el fútbol sabe mejor, y de eso esta saga sabe un rato.

■ **TRAS LA ESTUPENDA ENTREGA DEL AÑO PASADO** EA lo tenía difícil para mejorar su apuesta futbolera, pero creednos si os decimos que lo ha logrado. Como siempre, el juego es inigualable en cuanto a licencias, con las ligas de 24 países (incluida la Segunda División de algunos de ellos), selecciones y varios equipos del resto del mundo. Unos 500 equipos en total.

Por otro lado, este año se ha mejorado bastante la fidelidad en las caras (aunque sobre todo en las estrellas, no tanto en los jugadores menos conocidos) y también los gestos técnicos de cada futbolista en lo que han llamado Personality+. Se han incluido muchos más parámetros de cada uno, además de ciertas habilidades definitorias (jugón, centella, regateador, acróbata), de modo que a Messi, CR7 o Iniesta se les reconoce simplemente por sus movimientos sobre el campo. El motor de colisiones también se ha reinventado. Antes los choques parecían todos mecánicamente calcados, pero ahora cada acometida es diferente, según la posición o la fuerza con que se entre al quite. A jugadores como Drogba es casi imposible tirarlos al césped, pero otros más endebles ruedan al mínimo contacto. Este elemento aporta un gran realismo al juego, lo único malo es que a veces hay algo de "clipping" (no es raro ver brazos "traspasándose").

→ **LA SIMULACIÓN MANTIENE LA BASE** de «FIFA 10», pero se explota mejor el control en 360º, y el sistema de pases está totalmente remozado. Olvidaos de tocar balones de forma "teledirigida", porque ahora hay que vigilar la potencia y la dirección, así como lo hábil que sea el ejecutor (un





EL MOTOR DE COLISIONES ofrece una lucha por la posesión en la que la fuerza y las cargas laterales son fundamentales.



EL ESQUEMA DE JUEGO afecta a los jugadores, que mejoran o empeoran según jueguen o no en su posición natural.



EL MOMENTO DEL DÍA Y LA CLIMATOLOGÍA son aspectos importantes de la ambientación de los encuentros.

SALTA AL CÉSPED

Si queremos meternos aún más en la piel de los jugadores, en vez de disputar los clásicos partidos de once contra once, podemos centrarnos en controlar sólo a uno de los futbolistas presentes sobre el terreno de juego:



LOS PORTEROS son la gran novedad. Por primera vez, podemos dedicarnos única y exclusivamente a parar balones.



COMO JUGADOR DE CAMPO, hay que mantener la posición dentro del esquema táctico y tocar el balón, sin cebarse a regatear.

2



3



TOQUE DE CALIDAD

Los partidos emulan la realidad con un increíble grado de detalle:

1. **EL SISTEMA PRO PASSING** hace que los pases no funcionen ya con el típico estilo "ping-pong".
2. **PERSONALITY+.** Los jugadores cuentan con un gran número de parámetros estadísticos y unos rostros calcados a los reales.
3. **LA LICENCIA** incluye las ligas de 24 países, así como 39 selecciones.

"patapalo" cualquiera no puede dar pases como los de Xavi). Y los jugadores están menos "imantados" al balón. Por ejemplo, los centrales pueden calcular mal un envío en largo y "zampárselo".

→ **EL REALISMO** alcanza a todos los aspectos del juego. La física del balón permite una gran variedad de efectos, según se golpee el balón con el interior, el exterior o el empeine. Si se empala bien, puede salir una "folha seca" que suba y baje a gran velocidad, pero si nos bota mal, el esférico acabará en la grada. La fidelidad futbolística se refleja también en la arquitectura de los estadios y su iluminación, así como en las expresiones faciales de los futbolistas. Además, durante los encuentros se les puede ver dolerse si se han lesionado o protestar airadamente. Una novedad muy acertada es la de incluir rótulos durante el partido, con ▸▸

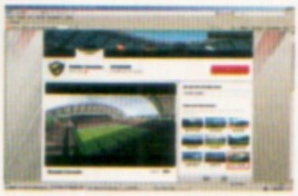


INIESTA →

EL CENTROCAMPISTA DEL BARÇA se convirtió en el héroe del Mundial tras sellar la victoria de España ante Holanda en la prórroga de la final disputada en Johannesburgo.

FÚTBOL A TU MEDIDA

El juego incluye varias opciones de edición muy completas que permiten personalizar la experiencia de los partidos y actualizarla según los gustos personales y futbolísticos de cada uno:



EL CREATION CENTRE permite hacer un equipo propio y a los 25 jugadores de su plantilla. Se puede gestionar en la web de EA.



EL VIRTUAL PRO es un alter ego al que le podemos aplicar una fotografía para que se parezca aún más a nosotros.



LOS CÁNTICOS se pueden cambiar para meter los que queramos. Lo mismo sucede con las músicas e himnos.



LOS PENALTIS se pueden tirar a lo Panenka y haciendo paradiñas, como ya sucedía en el juego del Mundial.



LAS JUGADAS ENSAYADAS sirven para sorprender a los rivales con los desmarques trazados previamente.



LA IA está muy lograda. Los rivales se adaptan al marcador y saben sacar el balón e incluso vacilarnos con filigranas.



EL TEATRO DE REPETICIONES sirve para guardar cualquier jugadón o para consultar los mejores momentos del partido.



LAS ESPECIALIDADES son habilidades particulares que les dan un plus a algunos jugadores. Por ejemplo, CR7 tiene la característica de *"especialista en faltas"*.



KAKÁ

Se ha operado recientemente de la rodilla, pero el brasileño del Real Madrid espera volver a la competición en tres meses para seguir deleitando con su clase y su talento.

estadísticas (tiros, kilómetros recorridos, otros resultados), en plan televisivo.

Este año se ha introducido la opción de jugar exclusivamente como portero (al resto los maneja la IA u otros usuarios), con un control excelente, algo que permite partidos de... ¡hasta 22 jugadores (11 contra 11) en el modo online! En cuanto a la IA, los rivales hacen filigranas como la ruleta marsellesa para regatearnos, se cuelgan del larguero si van ganando en los últimos minutos o le dan "patapum" al balón si les presionamos, aunque en los niveles más fáciles resulta demasiado asequible.

EL MODO CARRERA nos permite vivir la trayectoria de un jugador o de un club durante 15 temporadas, con un completo sistema de fichajes. Además, se han incluido unas opciones de perso-



EL ASPECTO TELEVISIVO es mayor que nunca gracias a la inclusión de rótulos que informan de las principales estadísticas del choque.

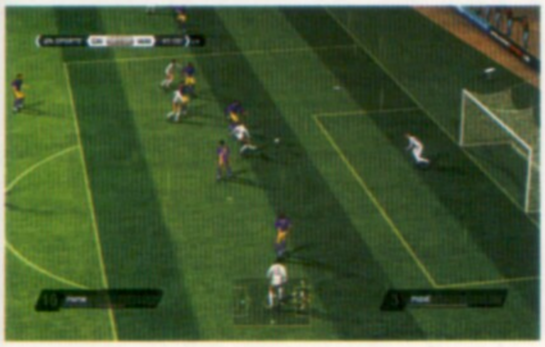
LA AMBIENTACIÓN DE LOS PARTIDOS A NIVEL VISUAL Y SONORO ES UNA DELICIA



LAS FILIGRANAS resultan muy vistosas, aunque es difícil ejecutarlas bien cuando los rivales nos están presionando.



LAS PLANTILLAS se actualizan a través del online, tanto en su composición como en el estado de forma de cada jugador.





nalización impresionantes, con un creador de equipos y un editor de cánticos y músicas, lo que se añade a la excelente narración de Manolo Lama y Paco González, la megafonía del estadio, los vítores y abucheos del respetable…

Es evidente que el excelente resultado de «FIFA 10» ha provocado una entrega continuista, pero EA ha incluido las suficientes (y atractivas) novedades, para llegar aún más alto.

GRANJEARSE UN FUTURO

El modo Carrera se ha fusionado con el antiguo "Conviértete en Profesional" y ahora permite vivir la carrera de un futbolista o de un mánager a lo largo de 15 largas temporadas. Es el modo que más nos enganchará, hasta que logremos el equipo soñado por cualquier Guardiola de los banquillos:



TRES VARIANTES. Podemos vivir la carrera de un jugador, la de un mánager o la de un jugador-mánager, aunque son similares.



LAS CONTRATACIONES cuentan con un completo sistema. No es fácil fichar, porque hay que negociar con clubes y jugadores.



LA INTERACTIVIDAD permite consultar las noticias, los resultados de las demás ligas y los movimientos de otros clubes.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL REALISMO** es enorme gracias al sistema de pases, el modo Carrera o la opción de ser portero.
- **EL EDITOR** es muy completo, tanto para crear equipos y jugadores como para cargar cánticos propios.

lo peor

- **NO HAY DESAFÍOS** basados en partidos reales, y se han perdido opciones en el Modo Manager.
- **EL LIGERO CLIPPING** en las colisiones y el escaso parecido de las caras de jugadores menos famosos.

alternativas

La opción más evidente es la de **«Pro Evolution Soccer 2011»**, el competidor natural de la saga de EA. Si sois unos nostálgicos y queréis tenerlo como recuerdo del primer Mundial que ganó España, **«Copa Mundial de la FIFA Sudáfrica 2010»** es un gran juego, aunque menos redondo y limitado exclusivamente a selecciones nacionales.

GRÁFICOS La ambientación es excelente y se han mejorado las colisiones (pese al ligero "clipping") y el parecido de muchos futbolistas. **93**

SONIDO A los comentarios de Lama y González y al genial sonido ambiente se ha sumado la opción de incluir cánticos y canciones propias. **95**

DURACIÓN El modo Carrera incluye hasta 15 temporadas y las posibilidades del online garantizan partidos vibrantes de hasta 22 jugadores. **96**

DIVERSIÓN Los partidos son muy reales y casi parecen una retransmisión televisiva. El control en 360º se ha pulido y dominarlo es un desafío. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 94

valoración

EA Sports ha logrado lo que parecía imposible: mejorar el excelente resultado «FIFA 10». Y no lo ha hecho con una mera actualización de contenidos, sino con una buena nómina de novedades (sistema de pases, motor de colisiones, editor, mayor parecido de los jugadores, opción de controlar al portero) que hacen de este juego un simulador sin parangón, sin duda el mejor de la generación. Hilando fino, tiene algunos elementos mejorables (gráficos y jugables) pero asumiendo que es un juego grandioso.

■ FÚTBOL ■ KONAMI ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 62,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3



PRO EVOLUTION 2011 se renueva este año ofreciéndonos unos partidos más realistas y un sistema de pases muy mejorado.

ASPIRANDO A LA CHAMPIONS

PRO EVOL. SOCCER 2011



Dicen que la catedral del fútbol es San Mamés, pero viendo la calidad que tiene este gran simulador, nosotros estamos por "bautizar" así al salón de nuestra casa. La mejor liga se juega en nuestras consolas.

■ **LA TEMPORADA HA ARRANCADO CON UN DUELO** apasionante entre los mejores equipos. Todos los clubes se han reforzado para dar caza a los inalcanzables F.C. Barcelona y Real Madrid, y lo mismo han hecho en Konami con su «PES» para plantarle cara al todopoderoso «FIFA». Han empezado de cero en muchos aspectos para ofrecer una simulación realista y que convenza a sus detractores. En cierta medida lo han conseguido, pero vamos por partes.

Las falta de licencias vuelve a defraudar a los jugones españoles. Se ha añadido la Copa Libertadores, que nos trae más de 40 equipos de América del Sur y Central licenciados. Y si le sumamos los de la Europa League (48 más) y los 32 de la Champions League, el número de competiciones licenciadas y equipos resulta muy apetitoso. El problema está en que las ligas más importantes del mundo están algo "cojas". Tenemos las Ligas francesa y holandesa al completo (dos torneos "menores"), al igual que la italiana, pero en la liga inglesa sólo están licenciados el Manchester United y el Tottenham, y en la alemana el Bayern de Munich y Werder Bremen. En la liga española (la que al fin y al cabo nos interesa) faltan Hércules, Levante, Málaga, Osasuna, Real





LOS CRACKS del fútbol mundial están muy bien reflejados en el juego. Por ejemplo, Messi se escapa imparable entre los defensas. .



LAS CELEBRACIONES son escenas bastante cortas, pero bien realizadas, aunque se echa en falta mayor variedad.



LOS TIROS A PUERTA resultan complicados. A veces es más fácil marcar desde fuera del área que sólo frente al portero.

LA LIGA MÁSTER

El modo estrella de todos los «PES» siempre ha sido la Liga Máster, donde podemos llevar a nuestro equipo preferido a lo más alto a lo largo de los años. Esta vez, además, podemos jugar con nuestro equipo creado online en una liga.



LOS PATROCINADORES nos recompensan si cumplimos objetivos, como permanecer 3 partidos imbatidos en casa.



MANEJAR LA CAJA DEL CLUB es vital para conservar el puesto como mánager. Hay muchos gastos y el presupuesto es corto.

2



3



NUEVAS "JUGADAS"

La edición de este año viene cargadita de novedades en todos sus apartados:

1. NUEVAS COMPETICIONES como la Supercopa de Europa o la Copa Libertadores se unen a la Champions y la Europa League.

2. EL SISTEMA DE PASES tiene medidor de potencia para ajustar al máximo nuestros desmarques.

3. EL CONTROL EN 360º nos permite movernos en cualquier dirección. Adiós a la cruceta de una vez.

Sociedad y Sevilla. Esto hace que competiciones como la propia Champions o la Europa League queden muy poco creíbles si no las jugamos con los equipos por defecto. En este sentido, las cosas siguen igual en «PES».

→EL CONTROL SÍ QUE HA EVOLUCIONADO BASTANTE. Por fin podemos mover a los jugadores en la dirección que queramos sin tener que limitarnos a las 8 que imponía la cruceta. Por otro lado, se producen menos movimientos automáticos, y tenemos mayor sensación de control.

Otro gran acierto son los nuevos pases con medidor de energía. Ahora podemos dar pases cortos, largos y por alto con la potencia que deseemos, y la dirección es más importante que nunca, ya que los pases no van automáticamente al jugador más cercano. Los centros al área ▸▸



MESSI ↗

EL ASTRO ARGENTINO vuelve a ser la imagen del juego. Gracias al nuevo sistema de regates, y con muchas horas de práctica, podremos emularle a los mandos de nuestra consola.



YO TAMBIÉN SOY LEYENDA

Uno de los modos más jugados en la anterior edición fue "Ser una leyenda", en el que manejamos a un jugador en su tránsito desde un equipo pequeño hasta ser campeón del mundo.



EL ENTRENADOR nos muestra las claves del partido antes de disputarlo y nos asigna una zona y unas tareas para el partido.



DESPUÉS DEL PARTIDO el "míster" valora nuestra actuación y decide si seguiremos contando para el primer equipo.



LA CÁMARA DE PARTIDO se sitúa siempre a la espalda de nuestro jugador para facilitar los regates y los tiros a puerta.



LOS PORTEROS "CANTAN" MENOS que el año pasado, aunque de vez en cuando se marcan alguna "traviata".



CAMBIAR DE ESTRATEGIA es más fácil que nunca, pulsamos y arrastramos el jugador a donde queramos y... ¡listo!



LOS REMATES A PUERTA nos exigen mayor precisión y colocación que en el anterior «PES». Y nosotros, encantados.



LA PERSPECTIVA DE JUEGO es ligeramente isométrica. Aunque cuesta acostumbrarse, resulta muy efectiva.



LOS TIROS DE FALTA vuelven a ser complicados y realistas. Se necesitan muchas horas de juego para llegar a dominarlos.



← CRISTIANO RONALDO

Otra de las estrellas de la liga hace de las suyas con sus regates imposibles, su velocidad endiablada y un tiro a puerta demoledor.

han ganado en realismo, sobre todo a la hora de buscar el espacio para el remate.

Las sensaciones a la hora de jugarlo son buenas, pero el ritmo de los partidos es poco realista. Los problemas vienen de una IA poco trabajada en la que nuestros rivales se limitan a perseguirnos cuando corremos por la banda, mientras que nuestros compañeros se niegan a desmarcarse. Aún así, las luchas por el balón han mejorado, sobre todo en carrera, con los jugadores forcejeando por el balón, aunque no tanto durante los lances aéreos.

→ EL APARTADO TÉCNICO ES NOTABLE, con nuevas animaciones que aumentan la calidad final. Los menús han sido rediseñados y el manejo de las alineaciones y estrategias es más sencilla e intuitiva que nunca, con un sistema (heredado de Wii) que



LOS FORCEJEOS para hacernos con el balón son muy realistas. Influyen los atributos de cada jugador.





■ KONAMI EMPIEZA A ANDAR POR EL BUEN CAMINO CON ESTA ENTREGA DE «PRO» ■





LOS CENTROS AL ÁREA han mejorado. Debemos encontrar un lugar de remate [izquierda]. Pulsar el disparo en el momento indicado será la base de un buen remate [derecha].

FÚTBOL MUY "PERSONAL"

Las posibilidades de personalización de esta nueva entrega son mayores que nunca. Podemos cambiar de todo, desde el estadio en el que juega nuestro equipo creando uno nuevo, hasta cosas tan surrealistas como cambiar la cabeza de un jugador creado para que sea un casco romano, una estatua "moai", etc.



EL SENTIDO DEL HUMOR no está reñido con el deporte. Podemos ponernos en las cabeza una calabaza, pelo de samurái...



EL EDITOR DE ESTADIOS nos permite crear catedrales de fútbol de 100.000 espectadores o modestos campos de barrio.



PODEMOS DESBLOQUEAR packs de sonido de juegos clásicos de Konami, como el mítico Yie-Ar Kung-Fu, Castlevania o Gradius.

es más útil y rápido. Además se estrena por todo lo alto la "Liga Máster online", en la que podemos participar con nuestro equipo creado en la "Liga Máster" y competir contra futboleros de todo el mundo. Aunque el resultado final no sea lo que esperamos de la que fue la mejor saga de fútbol, supone un paso firme y real en la transición de «PES» para convertirse de nuevo en el rey del fútbol consolero.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **EL SISTEMA DE PASES,** que nos permite mayor precisión y realismo en el desarrollo del partido.

■ **LAS COPA LIBERTADORES** que se une a la Europa League y la Champions en un "tridente" de élite.

lo peor

■ **LA FALTA DE EQUIPOS** de la liga española, inglesa y alemana. Su asignatura pendiente.

■ **LA IA DE LOS JUGADORES.** Tanto los rivales como nuestros propios compañeros son algo bobos.

alternativas

La opción más obvia es el nuevo **«FIFA 11»**, que como podéis leer en este mismo número supera al juego de Konami en la mayoría de aspectos. Si no os apetece complicaros mucho podéis probar **«Pure Football»**, un título con un enfoque más arcade. Por último también podéis revivir la gesta de la selección española en el **«Copa Mundial FIFA 2010»**.

■ **GRÁFICOS** Los modelos de los jugadores más conocidos son excelentes, aunque en el efecto de difuminado empaña un poco el resultado final. **93**

■ **SONIDO** Los comentarios de Carlos Martínez y "Maldini" deberían de ser más variados y dinámicos. Las músicas y efectos están a la altura. **85**

■ **DURACIÓN** La cantidad de modos y competiciones que trae este año es sensacional, inlcuida Liga Master online y partidos 4 contra 4.. **93**

■ **DIVERSIÓN** Los cambios en la jugabilidad hacen que los partidos sean mucho más entretenidos y variados que en la entrega anterior. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

El tremendo esfuerzo de Konami por recuperar el liderato en los juegos de fútbol empieza a dar sus frutos. Estamos ante un juego muy divertido y completo, con elementos sobresalientes, que os mantendrá pegados a la consola durante mucho tiempo. La nueva Liga Máster online, las mejoras gráficas, el nuevo sistema de pases y otros detalles ponen de manifiesto que sus creadores van por muy buen camino, a pesar de que siga habiendo elementos que pulir, como la IA, el sonido o el eterno tema de las licencias.

FIFA 11 vs PRO 2011

Es admirable cómo ambos juegos, que siempre rayan a un nivel excelente, han vuelto a mejorar aspectos y añadir nuevos elementos para acercarse cada vez más a la perfección. De nuevo la lucha ha sido muy reñida, pero nosotros nos decantamos por un ganador.

	FIFA 11		Pro Evolution 2011		Conclusión
Gráficos		**LOS MOVIMIENTOS** de los jugadores son más realistas que nunca, lo que permite reconocer a los cracks sólo con ver sus andares. Además, ha mejorado la fidelidad en el rostro de los futbolistas, aunque no tanto en los menos conocidos.		**EL PARECIDO DE LOS JUGADORES** vuelve a ser una de sus grandes bazas, sobre todo en los equipos más conocidos. Las nuevas animaciones también han supuesto un gran salto de calidad, aunque el efecto de difuminado le resta enteros.	El parecido de los futbolistas es mucho mayor en «PES», aunque las animaciones de «FIFA» son más fluidas y resultan más convincentes a la hora de jugar los partidos. → **Y EL MEJOR ES.... EMPATE**
Sonido		**MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ** siguen al pie del cañón con su genial narración. A eso se añade un espectacular sonido ambiente y la gran novedad de poder integrar canciones y cánticos propios para que suenen durante los partidos.		**CARLOS MARTÍNEZ Y MALDINI** ya no se oyen "enlatados" ni como si hablarán desde la distancia, pero desgraciadamente sus comentarios se repiten demasiado. Los efectos de sonido cumplen pero hay poca variedad de canciones.	La narración de los ya clásicos comentaristas de «FIFA» está varios puntos por encima. Además incluye la opción de importar nuestro propios cánticos y un gran sonido ambiente. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 11**
Modos de juego		**EL MODO MÁNAGER** permite vivir la carrera de un futbolista o de un entrenador durante 15 temporadas, con un completo sistema de fichajes. El online sigue siendo una gran baza, ahora con encuentros de hasta 22 jugadores simultáneos.		**LA COPA LIBERTADORES,** la Europa League y la Champions forman un "tridente" formidable de competiciones reales. Además, la nueva Liga Máster Online (que es un vicio) o el modo Ser Una Leyenda dan juego para rato.	«FIFA» tiene más torneos y un online para 22 jugadores, mientras «Pro» cuenta con la Champions y la Libertadores, su gran Liga Master pero online solo para 4 contra 4. → **Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Opciones y Equipos		**LAS LICENCIAS** siguen siendo uno de los filones más atractivos. Se incluyen torneos de 24 países, algunos de los cuales incluyen la Segunda División, 39 selecciones mundiales y equipos sueltos. Además, podemos crear uno nuestro.		**LAS LIGAS FRANCESA, HOLANDESA E ITALIANA** están licenciadas, pero en España faltan 6 equipos y en la Premier y en Alemania sólo hay 2 con licencia. Por contra, tiene 81 selecciones y los nuevos menús de estrategia son sencillos.	Aquí no hay dudas. Aunque «PES» tiene más selecciones, faltan muchos clubs mientras en «FIFA» podemos jugar incluso con los de la Segunda División de varios países. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 11**
Control y Jugabilidad		**EL CONTROL** se ha perfeccionado, aplicando los movimientos en 360 grados a una lucha por la posesión mucho más real. El sistema de pases se ha mejorado y ya no van "teledirigidos", lo mismo que la física del balón, mucho más profunda.		**EL NUEVO CONTROL LIBRE** nos deja ir en cualquier dirección, no sólo en las 8 de la cruceta. Además, el nuevo sistema de pases con medidor de potencia y la física en la lucha por los balones divididos lucen mejor que nunca.	«PES» ha mejorado bastante y la cosa está muy igualada, sobre todo en los pases. En regates se impone «FIFA» y en tiros a puerta y faltas, quizá un pelín por encima «PES» → **Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Diversión		**LOS PARTIDOS** son lo más parecido a jugar de verdad, con un estilo y unas animaciones muy fluidas. Por primera vez, se puede jugar únicamente como portero. Además, el Centro de Creación permite crearnos un equipo personalizado.		**LOS CAMBIOS EN LA JUGABILIDAD** le han sentado fenomenal y los partidos son mucho más divertidos que los de la pasada edición. Pero sigue arrastrando algunos fallos en la IA de los jugadores y qué decir del tema de las licencias...	El fútbol está muy bien plasmado en ambos títulos, aunque el grado de realismo en «FIFA» es mayor, ya que se apoya en una base muy pulida durante los últimos años. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 11**

Valoración Final



AMBOS JUEGOS HAN MEJORADO respecto a la temporada pasada. Pero la gran noticia es que este «Pro» ya se parece más al que todos conocemos y no va a defraudar a nadie (aunque siga arrastrando pequeños lastres). Lo que ocurre es que «FIFA» lleva una trayectoria impecable, ha mejorado aún más su excelente simulador del año pasado y sigue siendo intratable en licencias, sonido y opciones. Sigue estando un par de escalones por encima de su rival.

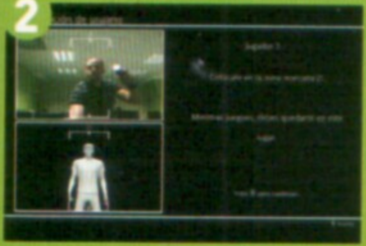
→ **Y EL MEJOR ES... FIFA 11**



ENERGY SISTEM
ENERGY CITY, AMAZING GIRL VIGILA LA CIUDAD ESCUCHANDO SU MÚSICA FAVORITA,
SHHHH
Y MIENTRAS GREENJANE VE UNA PELÍCULA...
BANG!!
... EN UNA AZOTEA, THE FIST Y PURPLE DEMON SE RÍEN CON LAS FOTOS DE SU ÚLTIMA AVENTURA.
JAJAJAJA
POOM!
ENERGY COLOR BOOK
CARGATE DE PODER MULTIMEDIA.
TUS CÓMICS, LIBROS, VÍDEOS Y FOTOS A TODO COLOR. UNA NUEVA FORMA DE ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA PORTÁTIL CON PANTALLA DE 5" Y REPRODUCTOR DE AUDIO Y VÍDEO. NO INCLUYE SENTIDO ARÁCNIDO NI SUPERFUERZA. WWW.ENERGYSISTEM.COM
DESDE 129 €
ENERGY SISTEM

■ DEPORTIVO ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 12









ACCIÓN EN COMPAÑÍA es lo que nos propone este juego, que nos hará sudar la gota gorda con tanto movimiento de brazos y piernas.

ASÍ SE JUEGA CON MOVE

Colocar la cámara, calibrar el mando y saber movernos es todo lo que necesitamos para empezar a disfrutar de este título.

1. LA DISTANCIA a la que nos colocamos respecto a la cámara es importante. El propio juego nos recomienda colocarnos a más de 3 metros. Si no, tendremos problemas para que la Eye nos reconozca lo suficientemente bien.

2. CALIBRAR EL MANDO es algo que tenemos que hacer antes de cada prueba. Puede parecer un poco "cansino", pero al final con tres sencillos movimientos tendremos completado este proceso.

3. EL MOVIMIENTO consistirá en imitar lo que haríamos en el deporte que hayamos escogido. Evidentemente, es recomendable contar un espacio amplio y sin obstáculos.

ME GUSTA EL MUEVE, MUEVE

SPORTS CHAMPIONS

Con este juego ya nadie podrá deciros que os pasáis el día tirados en el sofá liados con los videojuegos. Con Move seguiréis jugando, ¡pero en movimiento!



MANDO

El mando de movimiento es imprescindible para jugar a «Sports Champions», y si tenemos dos, mejor. El mando de navegación no hace falta.

■ **LOS JUEGOS SOCIALES SE IMPONEN** en las consolas. Primero fueron los «Buzz», «Singstar» y demás; después vino la propuesta "fiestera" de Wii, y ahora le toca el turno a Move, que comienza su andadura en plan deportivo. Si vuestro sueño es echar una partidita de petanca sin salir de casa o competir en tiro con arco para demostrar la puntería, este es vuestro juego.

«Sports Champions» consta de 60 categorías: Frisbee Golf, Duelo de Gladiadores, Voley Playa, Tiro con arco, Ping-Pong y Petanca. La propuesta es sencilla: usar el mando para imitar el movimiento que haríamos al practicar cada uno de estos deportes. Con esta base, elegimos si queremos participar en partida rápida, contra la consola o contra algún colega. Hay un modo Campeonato, en el que competimos hasta conseguir la copa de oro, y un modo Desafío, en el que luchamos por la mejor puntuación en una serie de retos basados en las categorías deportivas.

→ **EL JUEGO CON EL MANDO ES MUY GRATIFICANTE,** ya que reconoce nuestros movimientos a la perfección en todo momento (antes de competir siempre hemos de calibrar el dispositivo), aunque eso sí, para que el funcionamiento sea correcto al 100% es recomendable situarse a unos tres metros de la cámara PS Eye que es la que



PING-PONG



EN EL TENIS DE MESA es muy llamativo lo bien que funciona Move a la hora de medir la fuerza y el efecto que le damos a la bola. Cualquier ligero movimiento influye mucho en los golpes.

PETANCA



LA PETANCA sale de los parques y se acerca a un público más allá de la tercera edad para invitarnos a probar nuestra puntería dentro del propio salón. Evidentemente, se juega por turnos.

DUELO DE GLADIADORES



LA FUERZA BRUTA es la dominante en esta categoría. Se juega mejor con dos mandos, ya que uno se usa para la espada y otro para el escudo. Con los botones esquivamos lateralmente y hacia detrás. Os hará sudar.

TIRO CON ARCO



LA PRECISIÓN no es precisamente lo más importante aquí. Basta con tener buen pulso y apuntar. Aunque lo ideal es usar los dos mandos, se puede jugar perfectamente con uno solo.

FRISBEE GOLF



NI ES GOLF ni es frisbee. El objetivo es meter el disco dentro de una cesta y para ello contamos con tres platos diferentes según la distancia. El efecto que haga nuestro brazo al tirar se refleja a la perfección.

VOLEY PLAYA



PRECISIÓN para darle a la bola es lo único que os hará falta. Es sencillo y los rivales tampoco son profesionales. Puede que al principio os cueste un poco cogerle el ritmo, pero luego la cosa mejora.

nos detecta. Técnicamente cumple la papeleta, aunque es cierto que las animaciones destacan por encima del resto por su suavidad, algo que no sucede con unos escenarios demasiado vacíos.

El juego os lo hará pasar bien, sobre todo en compañía, aunque no esperéis alardes de ningún tipo. Si habéis probado «Wii Sports» ya sabréis de qué va la cosa: diversión y piques por conseguir más puntos que el rival.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL MANDO** reconoce perfectamente los movimientos del cuerpo en todos los juegos.
- **EL MULTIJUGADOR** os lo hará pasar muy bien con los colegas, picándoos por la puntuación.

lo peor

- **LOS ESCENARIOS** aparecen vacíos, y el apartado sonoro está bastante descuidado.
- **EL REPERTORIO DE DEPORTES** debería ser más amplio. Se nos queda corto.

alternativas

Aunque Move está saliendo del cascarón, ya existen opciones en la línea de este **«Sports Champions»**. Títulos como **«Racket Sports»**, dedicado al tenis o **«Kung Fu Raider»**, con algo más de acción, pueden ser unas buenas alternativas. Si queréis algo más serio, probad el control de **«Heavy Rain»** o **«Resident Evil 5 Gold»**.

- **GRÁFICOS** Las animaciones de los personajes están cuidadas pero los escenarios carecen de detalle y dan sensación de vacío. **78**
- **SONIDO** Ni la banda sonora, con poco más de tres temas, ni los efectos son destacables. Algo mejor suenan las "voces" de los personajes. **70**
- **DURACIÓN** Para competir en todas las pruebas y tener una sensación general bastan un par de horas, aunque el juego da mucho más de sí. **80**
- **DIVERSIÓN** Es un título perfecto para jugar en compañía, reuniones de amigos, cenas... En solitario la sensación no es tan intensa. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Hay que tener en cuenta que este título no deja de ser el "conejillo de indias" de Sony para ir desarrollando la capacidad de Move, pero como juego social es divertido y os hará pasar buenos ratos con los colegas. Y sólo desde este punto de vista tendréis que valorarlo. El control responde muy bien al movimiento, lo cual es de agradecer, y las categorías deportivas dan bastante de sí, aunque son escasas. Además, el precio es ajustado, así que dadle una oportunidad si os va eso de ser "sociables" con la consola.

■ MINIJUEGOS ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3

1


2


3


¿SOLOS O ACOMPAÑADOS?

Como juego social, «Start the Party!» está bien. Sin embargo, resulta más divertido cuando jugamos individualmente:

1. HASTA CUATRO JUGADORES compiten usando un solo mando. Antes de nada, la cámara nos invita a hacernos una foto y a grabar un nombre. En algunos minijuegos la foto tendrá su protagonismo.

2. LAS PRUEBAS EN MULTIJUGADOR siguen la línea de «Buzz», es decir, que gana el participante que haya acumulado más puntos. Eso sí, en algunas ocasiones nos tenemos que enfrentar a una ronda de robapuntos que nos puede dejar temblando.

3. EN SOLITARIO el juego muestra su verdadero potencial, y es que la cosa consiste en intentar sobrevivir el máximo tiempo posible participando en una sucesión alocada de minijuegos que se van alternando sin parar.



HASTA 4 JUGADORES pueden participar usando un solo mando. Hay 20 minijuegos que ponen a prueba nuestra habilidad.





CADA RETO convierte el mando en un objeto (ventilador, pincel, mazo...), aunque al final la variedad de los juegos tampoco es excesivamente amplia.

EN TU FIESTA ME COLÉ

START THE PARTY! EMPIEZA LA FIESTA

Reunid a los amigos, ponedlos frente a la TV y dadles un mando de Move para pintar, pinchar o rascar. ¡La fiesta está asegurada!

ACABA LA CENA, los amigos remolones se quedan en la mesa y de repente alguien sugiere echar una partida a la consola. Es la situación ideal para estrenar «Start the Party!», un juego que aprovecha la cualidad de realidad aumentada de Move, y convierte el mando en un pincel, una raqueta, un ventilador o un arpón. En total, disponemos de 20 sencillos minijuegos en los que debemos poner a prueba nuestra habilidad como pintores, nuestra agilidad o nuestra precisión como pilotos de helicóptero, por poner unos ejemplos.

→ LOS MODOS DE JUEGO se dividen en multijugador e individual. En el primero todos compiten, usando un solo mando, para ver quién consigue más puntos en juegos que van de las 5 a las 11 rondas de duración. Sin embargo, y curiosamente, el título resulta más entretenido cuando se juega en modo individual, ya que debemos sobrevivir el máximo tiempo posible mientras nos enfrentamos a una sucesión de retos a toda velocidad. Está claro que estamos simplemente ante un primer acercamiento a las posibilidades de Move y que vendrán juegos mejores. Aún así, esta es una buena opción para pasar un rato divertido "moneando" con los colegas sin más pretensiones.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	72
DURACIÓN	77
DIVERSIÓN	78

Valoración Como juego para animar una fiesta no es el mejor, pero resulta entretenido. A los minijuegos les falta algo de variedad. Es más efectivo en el modo para un jugador.

PUNTUACIÓN FINAL 77

PLAYSTATION 3

EYEPET MOVE EDITION

■ SIMULADOR ■ SONY ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,95 € ■ 3

■ **UN BICHO ENCANTADOR** rompe su cascarón y, de repente, está a nuestro cuidado. Desde ese momento, tendremos que vigilar su estado físico y psicológico, Y mantenerle contento usando el mando como cama elástica, pelota, biberón... También hemos de superar una serie de retos con la mascota (montar un coche, pasar por un aro, etc.) para desbloquear ropa y objetos con los que animar su existencia.

→ **USAMOS EL MANDO PARA TODO**, desde escanear el cuerpo del animal para averiguar si está hambriento o con sueño, hasta para acariciarlo, cosa que también podemos hacer con nuestra mano. Lo cierto es que esta especie de Tamagotchi evolucionado responde muy bien a nuestros movimientos, y parece que nuestra mascota está viva de verdad. En definitiva, como simulador de mascotas este «EyePet» cumple muy dignamente, tanto por la respuesta que ofrece el animal como por su aceptable calidad técnica. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	72
■ DURACIÓN	75
■ DIVERSIÓN	77

Valoración Un buen simulador de vida "animal" con unos retos sin más objetivo que desbloquear elementos nuevos para nuestra graciosa mascota.

PUNTUACIÓN FINAL 75



NUESTRO ANIMALILLO responde muy bien a los movimiento y reacciona de manera natural. Los más pequeños lo van a pasar en grande con este juego.





PLAYSTATION 3

KUNGFU RIDER

■ ACCIÓN ■ SONY ■ 1 - 2 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 39,65 € ■ 16

■ **LIBRARSE DE LA MAFIA** huyendo sobre una silla de oficina no parece muy heroico, pero es lo único que el detective Tobio y su ayudante Karin pueden hacer. El objetivo es llegar a nuestra furgoneta a contrarreloj mientras nos deslizamos por las calles de Hong Kong esquivando multitud de obstáculos y los golpes de unos mafiosos muy insistentes. Todo en la línea de títulos como «Crazy Taxi» o «Pain».

→ **LOS MOVIMIENTOS SON SENCILLOS**: agitamos el mando para acelerar, saltar y derrapar, mientras que con los botones ejecutamos los golpes. El mando no responde todo lo bien que cabría esperar, lo cual resulta bastante frustrante. Las fases se repiten una tras otra y lo único que cambia es nuestro vehículo (hay aspiradoras, andadores, carritos...) y la dificultad, que aumenta sin remisión. Lo más destacable es un apartado gráfico bastante correcto. Por lo demás, un título más bien prescindible. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	70
■ SONIDO	60
■ DURACIÓN	58
■ DIVERSIÓN	60

Valoración El control no responde demasiado bien, y el desarrollo es repetitivo y frustrante. Se salvan unos gráficos medianamente cuidados.

PUNTUACIÓN FINAL 60



EL RITMO es muy alto en este original juego, que tiene un control sencillo, pero no demasiado fiable.





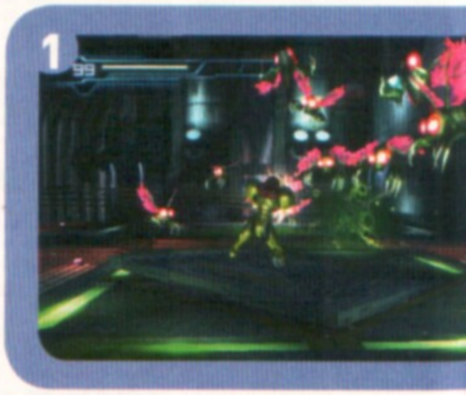
■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 49,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16



LA ÚLTIMA AVENTURA de Samus Aran sigue la línea argumental de «Super Metroid», que apareció en Super NES hace más de 15 años.

REGRESO AL FUTURO

METROID OTHER M



Después de un paréntesis de más de 15 años (con la saga «Prime» de por medio), Samus Aran continúa su aventura espacial; ahora combate a los piratas desde un nuevo enfoque.

■ **LA BATALLA CONTRA MOTHER BRAIN,** al final de «Super Metroid», marcó el inicio de una nueva aventura galáctica. Samus, nuestra aguerrida cazarrecompensas, ha acudido a una misteriosa llamada de socorro, tratando de recuperar pedazos de su pasado. Y casi al mismo tiempo, nosotros nos hemos reencontrado con los elementos clásicos de la saga: un desarrollo horizontal en tercera persona, trepidantes combates (asistidos por un sistema de puntería automático) y exploración basada en recuperar las habilidades de nuestra armadura... ¡pero también hemos descubierto algunas novedades!

Lo fundamental es la posibilidad de pasar a una perspectiva subjetiva en cualquier momento. Desde este enfoque no podemos desplazarnos, pero es muy útil para explorar los escenarios y disparar. El cambio entre ambos puntos de vista es muy sencillo: si colocamos el Wiimote de forma horizontal, controlamos el juego de forma clásica, mientras que si apuntamos a la pantalla, vemos todo desde los ojos de Samus.

→ **LAS HABILIDADES DE NUESTRA PROTAGONISTA** (morfoesfera, misiles, rayo congelante...) se han tomado de los juegos anteriores. Con una salvedad, ya que esta vez no hace falta recu-





EL DESARROLLO nos obliga a volver sobre nuestros pasos para acceder a nuevas zonas. La exploración es la clave de «Other M».



EL APARTADO TÉCNICO alcanza un gran nivel, aunque la perspectiva subjetiva no luce tanto como en «Prime».



LOS ESCENARIOS ESTÁN EN 3D pero con desarrollo horizontal, como en el clásico.

EL SISTEMA DE CONTROL

Las dos perspectivas de «Metroid» se aúnan de un modo muy ingenioso. Basta con girar el mando (sólo se utiliza el Wiimote) para pasar de un modo a otro. Además, si apuntamos hacia arriba, nuestra energía se recarga.



CON EL WiiMOTE EN HORIZONTAL usamos la cruceta para avanzar, el botón 1 para disparar y el botón 2 para saltar.



SI APUNTAMOS a la pantalla, podemos disparar y explorar el escenaro con el punto de mira, pero no desplazarnos.





MODOS DE EXPLORAR

Así es como explora una cazarrecompensas espacial.

1. EN TERCERA PERSONA, la cámara es fija y la puntería automática. Samus corre y salta con la cruceta digital.

2. EN PRIMERA PERSONA exploramos y disparamos a los enemigos finales.

3. LA MORFOESFERA nos permite colocar bombas y navegar por los lugares más estrechos.

perar partes de la armadura, sino que esperamos las órdenes de Adam, un antiguo mando de la Federación Galáctica, para activarlas. Y lo mismo ocurre con los escenarios: tanto la selva, como las zonas de fuego o los laboratorios, tienen una ambientación inspirada en otros «Metroid».

Así, resulta muy sencillo acostumbrarse al desarrollo aventurero (que nos obliga a volver sobre nuestros pasos para acceder a zonas distintas) y los fans de la saga notarán muy pronto esta "familiaridad". Pero esto es un arma de doble filo, ya que «Other M» apenas nos sorprende, ni siquiera con las secuencias de vídeo, que tienen un tono épico.

→ **EL MODELO DE SAMUS Y SUS ANIMACIONES** (especialmente los ataques finales) están muy cuidados. Y lo mejor de todo es que los diseños alieníge- ▸▸



SAMUS ARAN →

LA HISTORIA de nuestra protagonista continúa justo después de «Super Metroid». También conocemos detalles sobre su pasado en la Federación Galáctica.

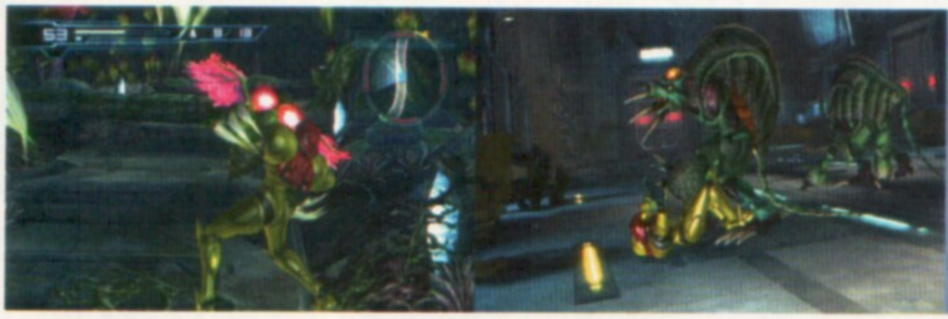


LA PUNTERÍA se ajusta de manera automática. Basta con mirar en la dirección en que se encuentren nuestros enemigos.





■ PODEMOS CAMBIAR DE PERSPECTIVA EN CUALQUIER MOMENTO DE LA AVENTURA ■



CUERPO A CUERPO por primera vez Samus puede ejecutar golpes finales, saltar sobre los enemigos más grandes y librarse de los agarres de criaturas como estas.

UNA NAVE A LA DERIVA

El planeta Zebes ha sido destruido, pero aún nos queda mucho espacio por explorar. En «Metroid Other M» recorremos una Nave Botella, que alberga muchos ambientes distintos en su interior. Aunque en la mayoría de los casos se trata de hologramas, la sensación de visitar una jungla alienígena, el hielo o las cavernas es muy "real":



LOS NIVELES CIBERNÉTICOS de la cubierta tienen un estilo más frío, que contrasta con los escenarios más avanzados.



LA JUNGLA luce un diseño "orgánico" y algunas plantas pueden suponer un serio peligro para nuestra heroína.



LAS CAVERNAS DE LAVA o las zonas de hielo, que son escenarios clásicos en la saga, también aparecen en «Other M».

nas consiguen transmitirnos la sensación de estar en un lugar extraño y hostil. Sin embargo, se quedan un paso por detrás de lo que vimos en «Metroid Prime» en variedad y en detalle.

Todo esto hace de «Other M» una aventura excepcional; muy fiel a la saga y con una realización técnica impecable, aunque resulta un poco más sencilla y carece de la profundidad que tenían las entregas anteriores.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL SISTEMA DE CONTROL**, que combina primera y tercera persona moviendo el Wiimote.
- **LA EXPLORACIÓN** y la necesidad de volver sobre nuestros pasos para abrir nuevos caminos.

lo peor

- **EL DESARROLLO ES MÁS SENCILLO** (y bastante más limitado) que en los anteriores.
- **DA UN SALTO ATRÁS**, tanto en el argumento, como en el apartado técnico, respecto a «Metroid Prime».

alternativas

Los tres **«Metroid Prime»** anteriores (que se han lanzado para Wii en un solo disco recopilatorio) mantienen el espíritu de la saga, aunque se desarrollan en primera persona y su arco argumental es independiente. En cualquier caso, la gran aventura de esta consola sigue siendo **«Legend of Zelda Twilight Princess»**.

■ **GRÁFICOS** El diseño de Samus mejora con nuevos efectos, y los escenarios son grandes y muy variados. En primera persona no luce tanto. **90**

■ **SONIDO** Una gran banda sonora, con detalles orquestales y electrónicos, se combina con un doblaje escaso y en inglés. ¡Samus habla! **86**

■ **DURACIÓN** Se puede superar en 10 horas, aunque casi se duplican si queremos conseguir todas las expansiones de nuestra armadura. **87**

■ **DIVERSIÓN** El equilibrio entre exploración y combates es perfecto, y el sistema de control le da más posibilidades. El argumento ha ganado peso. **89**

PUNTUACIÓN FINAL 89

valoración

Las dos vertientes de la saga «Metroid» se funden en «Other M». El argumento, las plataformas y la exploración continúan exactamente donde lo dejó el juego de Super NES, mientras que se ha incorporado la posibilidad de disparar en primera persona, como en la trilogía «Prime». El control es muy ingenioso, pero la dificultad se ha suavizado y el desarrollo, aunque tiene la esencia de la saga, es poco original. Una aventura épica, que conquistará por igual a fans de Samus y a los recién llegados a la saga.

■ ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,99 € ■ Lanzamiento: 1 de octubre ■ 18



HACE FALTA SER MUY DUROS para sobrevivir a una invasión zombi. Sus miradas dan pánico, pero con catanas y motosierras la supervivencia parece más sencilla.

¡ZUMBA A LOS ZOMBIS!

DEAD RISING 2



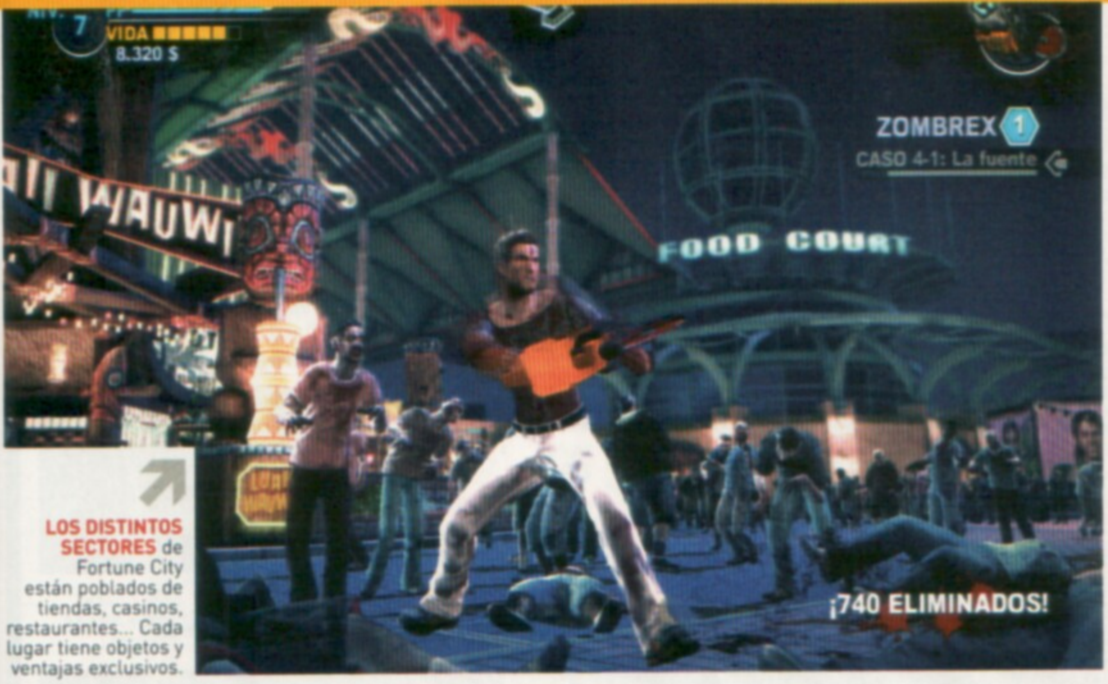
¿Qué os da tiempo a hacer en tres días? A Chuck Greene le sobran horas para destapar un malvado plan, salvar a su hija y aniquilar a cientos de zombis. ¡Es que es un muchacho de armas tomar!

■ **CUANDO LOS "INFECTADOS" ATACARON** en «Dead Rising», esto parecía una crisis aislada, pero han pasado los años y la plaga se ha extendido. Ahora hay un programa de TV llamado "Terror is Reality", en el que se compite por eliminar no-muertos. Chuck, nuestro héroe, es uno de sus concursantes. Necesita dinero para Zombrex, una medicina que puede evitar que su hija Katey se convierta en zombi. Pero la ciudad del concurso, Fortune City (similar a Las Vegas), ha sido invadida por los zombis. Chuck ha de aguantar 3 días hasta que el ejército venga a salvarlos.

→ **MOVEMOS A CHUCK CON LIBERTAD** por los distritos de Fortune City. Pero claro, hay "obstáculos": los zombis campan a sus anchas por las calles y en cuanto los tenemos cerca se abalanzan sobre nosotros (sobre todo de noche, cuando son más agresivos). Además, hay humanos "normales" que nos atacan si invadimos su territorio, y también dificilísimos jefes finales.

Aunque podemos encontrar comida para curarnos, lo mejor es quitarnos de enmedio a los zombis con las armas que encontremos. Casi cualquier objeto del escenario puede ser usado contra ellos: maniquís, sillas, papeleras... También hay armas más





LOS DISTINTOS SECTORES de Fortune City están poblados de tiendas, casinos, restaurantes... Cada lugar tiene objetos y ventajas exclusivos.



LOS ZOMBIS "EVOLUCIONAN" en el último tercio del juego. Se vuelven más repulsivos y nos vomitan sustancias nocivas.



SI NOS ATACAN CUERPO A CUERPO podemos zafarnos con distintos movimientos. Los aprendemos al subir de nivel.

COLEGAS DE MATANZA

La novedad más destacable de «Dead Rising 2» es el multijugador por Internet. Podéis elegir entre colaborar a dobles o competir contra tres personas más, ¡pero en cualquier caso la carnicería se va a multiplicar!



EL COOPERATIVO permite que un aliado se una en cualquier momento, si bien no acumulará puntos de prestigio extra.



TERROR IS REALITY: a ver quién destroza más zombis. Hay varios modos, pero nuestro favorito es El Club de la Zombedia.





UN HÉROE A MEDIDA

Explorad a fondo los escenarios sirve para encontrar cosas que aportan más variedad a Chuck:

1. **ARMAS:** Hay inofensivos peluches, pero también contundentes escopetas.
2. **ROPA:** Cambiarla no afecta al rendimiento, pero da un toque de color.
3. **VEHÍCULOS:** Desde sencillos triciclos hasta motos "tuneadas". Necesitáis la llave para usar algunos de ellos.

contundentes, como hachas, sierras o escopetas. Lo mejor es que ahora podemos combinar armas si encontramos un taller y los "ingredientes" necesarios: por ejemplo, un cono y un spray pueden dar pie a un megáfono capaz de reventar cabezas.

→ **AL LIQUIDAR ZOMBIS** ganamos "puntos de prestigio" para subir de nivel y mejorar a Chuck (se vuelve más rápido, resistente, etc). Pero para ello también hemos de superar misiones. Algunas, como llevar el Zombrex a Katey o investigar la invasión son obligatorias, pero otras, como llevar a las víctimas al refugio, son optativas. Eso sí, todas han de resolverse a tiempo. Por suerte, esta vez contamos con la posibilidad de incorporar a un segundo jugador cuando ▸▸

CHUCK GREENE

FUE UN MOTORISTA de éxito, pero ahora sólo quiere salvar a su pobre hijita de convertirse en zombi. Cortará, mutilará y despedazará a quien intente evitarlo. →





LAS ARMAS MÁS BESTIAS también suelen ser las más divertidas. Para poder crearlas tenéis que conocer los "ingredientes", encontrarlos y buscar una sala de mantenimiento.





HAY LIBERTAD PARA MASACRAR A LOS ZOMBIS, PERO JUGAMOS CONTRA RELOJ



EL "ESTILO DEAD RISING" se mantiene, con su humor absurdo (izquierda) y más de una insinuación sexual (dcha). Todas las chicas parecen unas "top models", por cierto...

¡CHUCK, DATE UN RESPIRO!

Entre cumplir tareas obligatorias y los retos optativos, vamos a vivir tres días muy moviditos. Mirad todo lo que podemos (y debemos) hacer:



CONSEGUIR ZOMBREX para Katey es caro, pero también se logra en ciertas misiones.



CREAR ARMAS no es obligatorio, pero son divertidas y dan más puntos de prestigio. Hay 20.



LOS MINIJUEGOS dan pasta: podemos jugar a las tragaperras, al minigolf, al toro mecánico...



MISIONES SECUNDARIAS: van de escoltar o acabar con psicópatas. Dan muchos puntos de prestigio.

queramos para que nos ayude con las misiones. Y si queremos "guerra", también podemos entrar en el modo competitivo para ver quién acaba con más zombis, conquista más territorios, etc. Escojáis lo que escojáis vais a encontrar un juego cargado de humor negro y acción, que a veces nos pone pegas innecesarias (ir a los lavabos para salvar es pesado), pero que encantará a los fans de los zombis. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL HUMOR**, bestiajo y absurdo a partes iguales, que nos acompaña en la aventura de principio a fin.
- **LA VARIEDAD** de armas, atuendos y habilidades que podemos desarrollar mientras avanzamos.

lo peor

- **LOS PUNTOS DE SALVADO** son un incordio. ¡Queremos salvar cuando nos dé la gana!
- **LA DIFICULTAD DE ALGUNOS "JEFES"** es excesiva. Pelear contra ellos se vuelve frustrante a veces.

alternativas

Para dar más caña a los zombis, lo mejor es **«Resident Evil 5»**, que está a precio reducido en ambas consolas. Si queréis tirar más hacia el terror, probad **«Dead Space»**. Ojo también al modo zombis de **«Call of Duty World at War»**. En el terreno de las exclusividades, Xbox 360 tiene el estupendo **«Left 4 Dead 2»** y PS3 **«Burn Zombie Burn»**, que es descargable.

- **GRÁFICOS** Los zombis son más numerosos y detallados que antes. Los escenarios son enormes. El "frame rate" sufre bajones a veces. **92**
- **SONIDO** Capcom, ¿cuándo vas a doblar al castellano un juego? Las voces, aún así, molan. Música y efectos contundentes, pero repetitivos. **81**
- **DURACIÓN** La historia es más larga que en la primera parte y seguramente repetiremos. El modo multijugador es un excelente añadido. **88**
- **DIVERSIÓN** Hacer el cafre con los zombis sigue divirtiendo (sobre todo en compañía), pero la distribución de los puntos clave es un engorro. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

«Dead Rising» es un icono para los fans de los zombis y esta secuela tenía la responsabilidad de superarlo. Lo ha conseguido en todo: es un juego más vistoso y variado y ha eliminado defectos como la falta de multijugador o la torpeza de nuestros aliados. Sin embargo, aún trae fallos como salvar en puntos concretos o los altibajos de dificultad. Eso puede echar para atrás al jugador ocasional, pero los fans de los zombis antepondrán las muchísimas virtudes de este título y encontrarán, en definitiva, un juego hecho a su medida.

■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS ■ 1 - 12 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 60,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3







FÓRMULA REAL

El contenido de «F1 2010» se ajusta al detalle a todo lo que se puede ver en las carreras los domingos por la televisión:

1. LA LICENCIA incluye a los 24 pilotos, las 12 escuderías y los 19 circuitos. Las pistas, incluidas las más nuevas (Valencia, Singapur, Corea y Abu Dhabi), son calcadas hasta en el detalle más insignificante. Impresionante.

2. EL REGLAMENTO ES EL DE 2010: gasolina para toda la carrera, obligación de usar neumáticos blandos y duros, número de motores limitado a ocho, sanciones si cometemos infracciones...

3. EL CONTROL se sitúa entre la simulación y un estilo arcade, según las ayudas que activemos. Podemos ajustar los reglajes del coche y usar "flashbacks" para rebobinar si cometemos errores.



EL "GRAN CIRCO" se presenta de la mano de Codemasters en un juego en el que podemos emular a Fernando Alonso a los mandos de su Ferrari.

VELOCIDAD EN ESTADO PURO

F1 2010

El "Gran Circo" de la Fórmula 1 cuenta con unos domadores muy especiales, especializados en amansar bestias de asfalto a más de 300 km/h.



FERNANDO ALONSO

El asturiano de Ferrari, tras una temporada llena de vaivenes, sigue en la pomada y podría proclamarse este año campeón del mundo por tercera vez.

■ **LOS DESBOCADOS MONOPLAZAS DE LA FÓRMULA 1** están enfilando el último tramo del Mundial más igualado de la historia, con Hamilton, Webber y Alonso a la cabeza. Ahora nos toca a nosotros emularles, de la mano de Codemasters, artífice de juegos de velocidad como «Dirt» y «GRID».

«F1 2010» presenta un estilo a caballo entre la simulación y lo arcade, en función de las ayudas que se activen. El control de tracción es la clave: con él activado, el juego es accesible para cualquier usuario; sin él, hay que contravolantear y tener tacto con el acelerador para no trompear. El juego ha contado con la colaboración del piloto Anthony Davidson (ex piloto de Super Aguri, Honda o Brawn) y las carreras son muy fieles a las de la temporada 2010, con los Ferrari, los Red Bull y los McLaren siempre en los puestos de privilegio.

→ **EL MOTOR GRÁFICO EGO** ofrece coches clavados a los reales y circuitos que recrean a la perfección hasta los baches y el tipo de piano de cada curva. Destaca el efecto de la lluvia, que genera charcos y "spray" al paso de los bólidos, que van secando un carril con el paso de las vueltas. Sólo algunos "pseudo-reflejos" en la carrocería nos han dejado un tanto fríos. Los rivales, por su parte, son difíciles de rebasar.

Los modos de juego se dividen en Trayectoria (crearnos un piloto para vivir su carrera deportiva), Grandes Premios, Contra-





EN LAS PARADAS EN BOXES hay que activar el limitador de velocidad y cuidarse de no atropellar al mecánico del gato.



LOS RIVALES no siguen una única trazada. Nos cogen el rebufo y tratan de adelantarnos a la mínima ocasión.



LOS CIRCUITOS son clavados a los reales. El de Singapur, donde se corre de noche, es uno de los más espectaculares de todo el Mundial.

CLIMA DE GRAN PREMIO



LA LLUVIA dificulta la conducción, ya que el coche pierde tracción y perdemos visibilidad con las estelas de agua.



LA ILUMINACIÓN varía según brille el sol, haya nubes o el Gran Premio se dispute de tarde (como en Abu Dhabi).

EL PILOTO ERES TÚ

El modo Trayectoria nos permite crearnos un alter ego al que elevar hasta los altares del automovilismo de alta competición:



LONGEVIDAD: Podemos decidir de antemano si la vida deportiva de nuestro piloto durará tres, cinco o siete temporadas.



ESCUDERÍA: Empezamos en un equipo modesto y hay que ir mejorando para que otros equipos nos ofrezcan contratos.



REPUTACIÓN: Ganamos puntos de experiencia completando ciertos objetivos o batiendo a nuestro compañero de box.



RUEDA DE PRENSA: Si subimos al podio, los periodistas nos plantean preguntas. Podemos alabar o criticar al equipo.

rreloj y Multijugador (hasta 12 online). Las carreras resultan muy reales, pues todo el reglamento de la FIA está incorporado (neumáticos blandos-duros, penalizaciones, número de motores) y además, se incluye una completa base de datos. Estamos sin duda ante el simulador más completo de F1 que se ha visto hasta la fecha y por tanto imprescindible para los fans de esta competición.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL CONTROL DEL COCHE** es muy gratificante y se adapta tanto a novatos como a expertos.
- **LOS CIRCUITOS** y la lluvia están recreados con gran fidelidad, hasta los detalles más insignificantes.

lo peor

- **LA FECHA DE SALIDA** es un poco tardía, porque el Mundial de 2010 está ya casi a punto de terminar.
- **ALGUNOS REFLEJOS SOBRE LA CARROCERÍA**, que no están muy bien conseguidos.

alternativas

No hay otros juegos de Fórmula 1 en el mercado. En Xbox **«Forza 3»** y **«PGR 4»** son dos magníficas opciones, mientras que en PS3 próximamente verá la luz **«Gran Turismo 5»**. Si queréis carreras urbanas, están **«Midnight Club Los Ángeles»**, **«Split Second»** o **«Blur»**. Si os van más los rallies, **«Dirt 2»** y **«WRC»** os gustarán.

GRÁFICOS Los coches y los circuitos son clavados a los reales, aunque algunos reflejos dejan que desear y a veces hay pequeños tirones. **90**

SONIDO El rugido de los motores está muy bien acompañado por la voz en castellano de nuestro ingeniero de pista. Aunque no está Lobato... **90**

DURACIÓN Las carreras se pueden programar a las mismas vueltas que en la realidad, y esta el modo Trayectoria y el multijugador. **94**

DIVERSIÓN El control es muy completo y el reglamento del Mundial está fielmente reflejado, lo que hace de las carreras todo un espectáculo. **93**

PUNTUACIÓN FINAL 93

valoración

La Fórmula 1 es la competición de motor que más pasiones despierta, y este juego está a la altura de esa expectación. Los coches y, especialmente, los circuitos están recreados con todo lujo de detalles, a lo que se añade el reglamento de la FIA, un sistema de clima dinámico, un completo modo Trayectoria, unos boxes interactivos y un control que es una delicia incluso para los más expertos. Si sois amantes del "Gran Circo", no os lo penséis ni un solo minuto. Correr con Alonso en Ferrari es algo que no tiene precio.

■ AVENTURA/ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 70,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 16







UNA ARAÑA MUY OCUPADA

En cada misión podemos cumplir diferentes desafíos, que nos dan poder arácnido para comprar mejoras y nuevos ataques. Estos son algunos de ellos:

1. **ENCONTRAR OBJETOS OCULTOS:** Los niveles están plagados de insignias y de arañas ocultas que recolectar.
2. **COMPLETAR LA HISTORIA:** Vamos desbloqueando desafíos al derrotar al malo final o ir avanzando en los niveles.
3. **CUMPLIR CIERTOS REQUISITOS:** Derrotar a un número de enemigos en un tiempo determinado, usar un ataque más o menos veces, o eliminar a los malos sin que nos pillen (sólo en Noir).









LOS CUATRO SPIDERMAN que aparecen en este juego unen fuerzas para recuperar un artefacto místico.

YO, YO MISMO Y SPIDERMAN

SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS

¿Qué otro superhéroe podría tener tres alter egos de universos paralelos? Pues nadie más que nuestro amigo y vecino Peter Parker. ¿Os apetece conocerles?



SPIDEY →

Es uno de los personajes de cómic más prolíficos de todos los tiempos, y protagoniza numerosas series, cuatro de las cuales están representadas en este título. Pero aún hay más...

■ **NUESTRO ARÁCNIDO PREFERIDO REGRESA A LAS CONSOLAS** por partida cuádruple. En esta nueva aventura debemos ayudarle a recuperar los fragmentos de un poderoso artefacto místico que se ha dispersado por cuatro dimensiones, antes de que caigan en las manos equivocadas. Por suerte, en cada una de esas dimensiones existe un Spiderman dispuesto a salvar el mundo: "Amazing" nos presenta al héroe que hemos conocido siempre, "Noir" está ambientada en los años 30, "2099" nos lleva al futuro y "Ultimate" es una reinvención de Spiderman y de sus enemigos con un estilo algo más moderno. Aunque los cuatro comparten los poderes arácnidos más conocidos, cada uno posee habilidades específicas que hacen diferentes sus niveles. Sin embargo, en todos ellos repartimos estopa a los enemigos, nos balanceamos con nuestras redes y derrotamos al supervillano de turno para arrebatarle un fragmento.

→ **PODEMOS MEJORAR A SPIDEY** aumentando su salud o comprando nuevos golpes especiales y combos. Cuando hemos avanzado lo suficiente, el sistema de combate ofrece muchas posibilidades y resulta espectacular, aprovechando realmente bien los poderes arácnidos de nuestro amigo y vecino. El juego presenta



LA VISTA EN PRIMERA PERSONA se activa en algunos fragmentos de las peleas contra enemigos finales.

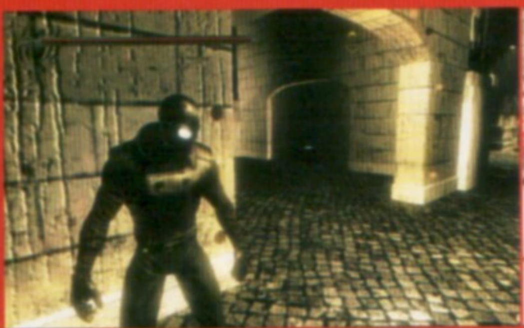


HAY TRES TRAJES ALTERNATIVOS por cada uno de los Spiderman. ¿Quién recuerda al "asombroso hombre-bolsa"?



LOS VILLANOS que derrotamos son muy conocidos (Electro, Kraven, Duende, Octopus), y protagonizan combates épicos.

DONDE OTROS NO VEN NADA...





MADAME WEBB, la mística que nos guía durante el juego, mejora el sentido arácnido de los spideys, para que no solo les avise del peligro, sino que también les permita detectar la presencia de enemigos, rehenes o emblemas.

PODERES PARA CADA SPIDEY

Además de un aspecto y ambientación diferentes, cada dimensión, que corresponde a una serie de cómics distinta, nos presenta a un Spiderman con habilidades propias:



AMAZING tiene todos los poderes clásicos y la estética más reconocible de los cuatro.



NOIR debe esconderse en las sombras y deshacerse de los enemigos con ataques sigilosos



2099 usa su "visión acelerada" (cámara lenta), y se lanza en caída libre esquivando objetos.



ULTIMATE dispone del poder del traje negro y de un modo "rabia" que le hace imparable

un aspecto de dibujo animado, aunque el estilo visual varía dependiendo de la dimensión en la que nos encontremos, otorgando mucha personalidad a cada una y demostrando la atención al detalle y el mimo con el que se han diseñado. El doblaje, a pesar de estar en inglés, es realmente bueno, y refleja el humor característico de Peter Parker, que aprovecha toda oportunidad de burlarse de sus enemigos. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS CUATRO DIMENSIONES** aportan un planteamiento novedoso y ofrecen cierta variedad al desarrollo.
- **LA FIDELIDAD** al personaje, desde el excelente doblaje hasta la ambientación o los extras.

lo peor

- **LA LIBERTAD** ha dejado paso a un desarrollo lineal, y no siempre podemos usar todos los poderes.
- **SU DURACIÓN** nos ha sabido a poco, y nos habría encantado disfrutar de más niveles.

alternativas

Si lo vuestro son los superhéroes, la mejor alternativa es **«Batman: Arkham Asylum»**. En caso de que busquéis otras aventuras de Spidey, podéis probar **«Web of Shadows»** o **«Spiderman 3»**, ambos inferiores a este juego. Los que sí os recomendamos son **«Crackdown»** en Xbox 360 e **«Infamous»** para PS3, dos juegazos.

GRÁFICOS El estilo de cada dimensión es muy peculiar y presenta un diseño "cell shading" (cómic) apropiado, trabajado, bonito y resultón.	88
SONIDO El doblaje, con una voz diferente para cada Spiderman, es excelente, aunque en inglés. Las melodías resultan heroicas y apropiadas.	87
DURACIÓN Sus 13 capítulos se terminan en unas 10-12 horas, pero tenemos tres niveles de dificultad, retos que cumplir y extras que conseguir.	83
DIVERSIÓN Las cuatro dimensiones aportan variedad a un título que entretiene y divierte aunque a veces resulta algo lineal y limitado.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

valoración

Los fans de Spiderman estarán encantados con este título, y apreciarán el cambio de planteamiento con respecto a sus juegos más recientes. Sin embargo, a veces da la sensación de que no somos tan libres como en otras ocasiones, tanto en el desplazamiento como usando los poderes. Aun así, resulta muy divertido y está plagado de jugosos extras y posibilidades. El gran diseño de sus niveles y las épicas batallas con los jefes finales lo convierten en uno de los mejores juego de Spidey de los últimos años.

■ ACCIÓN ■ TECMO-KOEI ■ 1 - 8 JUGADORES (online) ■ CASTELLANO (textos) ■ 60,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■





1



2



3

ESTE JUEGO DE ACCIÓN en tercera persona nos invita a colaborar con nuestra compañera eliminando hordas enemigas que nos atacan en una misteriosa torre.

COMPAÑERA DE ARMAS TOMAR

Filena no es el único personaje que nos acompaña, pero sí el más importante y con el que más tiempo pasamos. Con su ayuda, podemos hacer estas cosas:

1. LUCHAR: Filena es una chica de armas tomar, y gracias a sus habilidades en combate nos será más fácil superar las hordas enemigas.

2. LANZARLA: Con su enorme fuerza, Syd puede coger a Filena e impulsarla para que impacte en los enemigos.

3. COMBOS: Si coordinamos las pulsaciones del botón de ataque cuerpo a cuerpo, los dos personajes podrán asestar dos devastadores golpes conjuntos.

LECCIÓN 1: DISPARA SIN PARAR

QUANTUM THEORY

Los creadores de sagas como ‹Ninja Gaiden› o ‹Dead or Alive› han decidido cambiar de aires, y su nueva apuesta es este apocalíptico shooter.

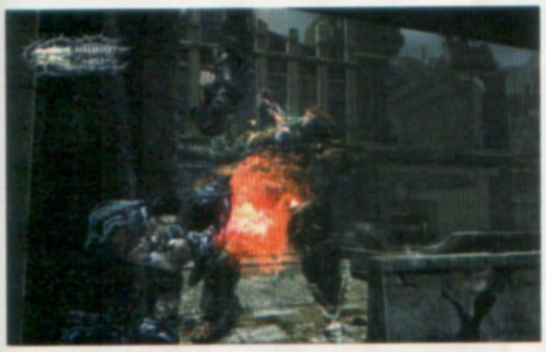


SYD →

Este guerrero tiene una fuerza enorme, además de una resistencia inusitada, y hasta que no avancemos en la aventura no descubriremos cuales son sus orígenes.

■ **«QUANTUM THEORY» NOS PRESENTA UN FUTURO** devastado por las guerras y asolado por una plaga que infecta y contamina todo lo que toca, la diablosis. En este mundo se han erigido unas gigantescas y misteriosas torres con vida propia, que parecen ser el origen del mal. Sin embargo, para solucionarlo está nuestro protagonista, un misterioso "cachas" llamado Syd, que se encarga de destruirlas (y a cualquiera que se interponga en su camino). El juego tiene lugar casi por completo en el interior de una de las torres, donde conocemos a Filena, nuestra compañera durante parte de la aventura. La mecánica se basa en avanzar, cubrirse y disparar, de forma similar a como lo hacíamos en «Gears of War», y su sistema de control también se parece bastante al del éxito de Epic.

→ **SYD PUEDE REALIZAR ATAQUES CUERPO A CUERPO**, y tiene acceso a diferentes tipos de armas, desde las más tradicionales (aunque con un original diseño) hasta otras más innovadoras, como un acelerador de partículas o un fusil cuyos disparos rebotan. El diseño de los escenarios es uno de los aspectos más llamativos, principalmente por dos razones. Por una parte, porque la torre mezcla elementos arquitectónicos



CUBRIRSE ES FUNDAMENTAL si queremos sobrevivir. Además, podemos disparar a ciegas y así arriesgar menos.



DENTRO DE LA TORRE hay estancias palaciegas, elementos futuristas o escenarios tan inesperados como un bosque.



LA TORRE está plagada de enemigos, algunos que produce por sí misma (nosferatu) y otros que genera la diablosis (gillskin).





PEGAR TIROS... Y ALGO MÁS

«Quantum Theory» no solamente nos pide que disparemos y avancemos, sino que ofrece diferentes tipos de situaciones que hacen su desarrollo más ameno y divertido:



ANTES DE ENTRAR A LA TORRE tenemos que eliminar sus defensas a golpe de bazooka.



A VECES NOS SUBIMOS en una criatura voladora y disparamos a los enemigos desde ella.



EN CIERTO MOMENTO del juego conocemos el pasado de Syd a través de un flashback jugable.



LOS JEFES FINALES no son muy abundantes, pero sí espectaculares y difíciles.

futuristas con otros orgánicos, y ofrece niveles de aspecto variado y original. Y por otra, porque en varias ocasiones los escenarios se van modificando y moldeando según vamos avanzando por ellos, lo que impresiona bastante y añade ritmo al desarrollo. Además del modo principal también contamos con varias modalidades multijugador, que nos permiten competir online de forma individual y también por equipos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL RITMO** es bastante alto en todo momento, y su dificultad supone un reto para cualquier jugón.
- **LOS ESCENARIOS** están muy bien diseñados, sobre todo aquellos que van cambiando a nuestro paso.

lo peor

- **SU DESARROLLO ES ALGO REPETITIVO** y un modo cooperativo le habría venido que ni pintado.
- **INNOVA POCO**, y a veces nos recuerda demasiado a otros títulos, especialmente a «Gears of War».

alternativas

Este género está bien surtido en ambas consolas, con los dos **«Uncharted»** en PS3 y los dos **«Gears of War»** en Xbox 360 como títulos más destacados. En multiplataforma tenéis **«Resident Evil 5»**, con un poco más de terror, y si preferís disparar a monstruos en primera persona, podéis probar **«Resistance 2»** en la consola de Sony.

GRÁFICOS Los escenarios y personajes están detallados y tienen un buen acabado, pero lo que destaca de verdad es su original diseño artístico	84
SONIDO La banda sonora tiene ciertas pistas épicas que nos animan a disparar como locos. El doblaje no está mal, pero viene en inglés.	85
DURACIÓN En unas 12 horas podréis superar los 15 capítuos de la aventura, y el multijugador puede alargar su vida un poco más.	83
DIVERSIÓN El ritmo es muy alto, por lo que es difícil aburrirse con él, aunque si la acción no os entusiasma se os puede hacer un poco repetitivo.	83

PUNTUACIÓN FINAL 83

valoración

Si os mola disparar sin descanso, disfrutaréis de lo lindo con este título, que os irá gustando más cuanto más avancéis. Aporta algunas buenas ideas, como los escenarios que se crean a nuestro paso o el diseño artístico en general. Además, aúna elementos que han funcionado en otros juegos, como la cooperación de «Resident Evil 5» o el sistema de control de «Gears of War». Pero es cierto que peca de innovar poco, que su mecánica es algo machacona y que en este género la competencia es muy fuerte.

■ DEPORTIVO ■ EA ■ 1 - 8 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 40,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ 3

1


2


3


SALIR DE LAS CALLES

En el nuevo «FIFA» podemos asumir el rol de un futbolista al que hemos de llevar a lo más alto empezando desde abajo. Por supuesto, toda su carrera sigue un estilo arcade.

1. LAS CALLES son el escenario en el que empezamos nuestra carrera de peloteros. Al ir jugando adquirimos fama, que será nuestra tarjeta de presentación para llegar a equipos profesionales de fútbol clásico

2. LO IMPORTANTE ES LA FAMA que consiga nuestro jugador, más allá de los resultados deportivos. Se logra con grandes actuaciones en los partidos, metiendo goles, dando asistencias...

3. TRAS LOS ENCUENTROS podemos conseguir una serie de bonus que se transforman en súper velocidad, tiros imparables, ¡e incluso reducción del tamaño de los rivales!



AIRE FRESCO para la saga en Wii, aunando simulación pura con el arcade más alocado. Todo un acierto de EA.

FÚTBOL BASE, QUE NO BÁSICO

FIFA 11

En verano todos los equipos se refuerzan con jugadores, y los chicos de EA han hecho su mejor fichaje para Wii con este título.



INIESTA →

Nuestro mejor jugador también presta su imagen a esta versión de «FIFA», aunque sea con la particular estética que muestra en Wii.

■ **LA LIGA DE LAS ESTRELLAS** vuelve a las consolas. En el caso de Wii, «FIFA» llega con una apuesta sorprendente a la par que agradable: alternar la simulación pura con el fútbol más arcade, cargado de tiros ultrapotentes y goles desde el centro del campo. De entrada, el juego se divide en fútbol clásico de 11 contra 11 y fútbol callejero, al estilo «FIFA Street». Si optamos por el estilo tradicional, tenemos la posibilidad de jugar torneos (están todos los de los países europeos y las copas también) o desarrollar una carrera con el modo Manager, en el que nos pondremos al frente de un equipo para administrarlo.

Si preferís el fútbol callejero, además de los partidos rápidos, el juego nos propone un modo muy interesante, en el que manejaremos a un solo jugador que, empezando desde cero, debe conseguir la fama suficiente como para poder militar en equipos profesionales de once futbolistas y abandonar las duras calles.

→ **EL JUEGO HA MEJORADO EN TODOS SUS ASPECTOS** respecto a la anterior entrega, desde el control (adaptable a todos los niveles de "destreza" y más completo que el año pasado), hasta el apartado técnico, que cuenta con una BSO y unos efectos de sonido sobresalientes (atención a los comentarios del banquillo durante los partidos).

Gráficamente se sigue apostando por el estilo "cartoon", algo que debería descartarse de una vez por todas, y aunque la física de los jugadores y del balón son algo más suaves, los parecidos





LAS FALTAS tienen una forma especial de tirarse. Tenemos que ajustar el efecto y luego la fuerza en una rueda.



ANTES DE LOS PARTIDOS debemos apostar una serie de puntos. Si superamos el reto conseguiremos jugosos extras.



LOS PARECIDOS de los jugadores, sobre todo de los menos famosos, son más que discutibles. Al menos está claro que este es Drogba.





UN ARCADE SIMULADO

El estilo arcade se mezcla perfectamente con las opciones de simulador en la edición de este año, lo que nos permite alternar entre uno y otro en un equilibrio bien logrado.



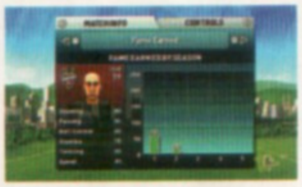
ESTA MEZCLA es casi como tener dos juegos en un uno: un «FIFA» clásico y «FIFA Street».



EL ESTILO ARCADE se ve claro en los tiros con efecto, porteros con manos de mantequilla...



EL MODO MANAGER opta por una línea más seria. Estar al frente de un equipo lo exige.



EL MODO HISTORIA del fútbol callejero es el mejor ejemplo de este buen equilibrio de estilos.

son sólo razonables. Por su parte, la IA, tanto de los rivales como de los compañeros, sigue siendo algo limitada. Un gran acierto es haber potenciado la simulación, ofreciendo unas opciones similares a las de otras consolas, pero sin cerrarle la puerta a un fútbol menos "serio", mucho más arcade, con lo que al final se reúne lo mejor de ambos estilos. Os gustará seguro si sois seguidores de la saga «FIFA».

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LOS ESTILOS ARCADE Y SIMULACIÓN** están muy bien equilibrados en todo momento.
- **EL FÚTBOL CALLEJERO** es realmente divertido y asegura los piques con los colegas.

lo peor

- **LA INTELIGENCIA**, tanto de los rivales como de los compañeros, resulta bastante limitada.
- **LOS PARECIDOS DE LOS JUGADORES** con los futbolistas reales siguen siendo discutibles.

alternativas

Si seguimos una línea temporal, el más reciente es el **«Mundial FIFA Sudáfrica 2010»**, que aunque está centrado en selecciones es una alternativa a tener en cuenta (¡y más con España campeona!). El rival a batir sigue siendo **«PES 2010»**, que ofrece un desarrollo más realista y aprovecha a tope los controles de Wii.

GRÁFICOS El estilo "cartoon" es el dominante. Se ha mejorado la física de balón y jugadores, pero los parecidos son discutibles. **80**

SONIDO La banda sonora es típica «FIFA», y Lama y González siguen en la narración. Molan los comentarios del banquillo durante los partidos. **90**

DURACIÓN Como siempre, estos juegos son larguísimos. Los modos, tanto en estilo clásico como en callejero, dan muchísimo de sí. **91**

DIVERSIÓN Aunar la simulación con el arcade más descarado es todo un acierto. Disfrutaréis por igual de ambas modalidades. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

valoración

Los chicos de EA parece que han encontrado el camino a seguir en la consola de Nintendo. Tras un par de entregas dudosas, la edición de este año mejora en general. El hecho de incluir un modo manager y de potenciar el aspecto de la simulación aumenta en mucho el valor del juego. Además, el fútbol callejero, aparte de ser muy divertido, supone un aliciente a tener muy en cuenta. «PES» sigue aprovechando mejor las posibilidades de Wii, pero sin duda «FIFA» ha encontrado su propio estilo. ¡Al fin!

CARLOS VILLASANTE



■ VELOCIDAD ■ BLACK BEAN ■ 1 - 16 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 60,95 € ■ Lanz.: 8 de Octubre ■ 12







EL WRC, EN EL SALÓN DE CASA

Gracias a la licencia oficial de la FIA, la experiencia de este título resulta muy fiel al campeonato real. Si no os lo creéis, mirad todo lo que incluye:

1. LOS COCHES disponibles son los mismos que disputan cada uno de los campeonatos, como el Ford Focus 09 WRC, el Citroën C4, el Mitshubishi Lancer X o el Subaru Impreza N4. Los pilotos también son los de verdad, y nos enfrentamos a Raikkonen, Loeb...

2. LAS CATEGORÍAS disponibles son WRC, S-WRC, P-WRC y J-WRC, y podemos disputar etapas o rallies completos de cada una de ellas cuando queramos, tanto en solitario como en compañía de amigos y online.

3. LAS ETAPAS se celebran en los mismos países por los que pasa el WRC. En concreto, disponemos de 78 trazados diferentes, aunque muchos de ellos tienen tramos en común.



AL VOLANTE DE NUESTRO COCHE recorremos 13 localizaciones de todo el mundo, como España, Japón, Bulgaria, México o Finlandia.





LA VARIEDAD de superficies que recorremos es muy grande, y la conducción variará de forma significativa dependiendo de si nos encontramos sobre agua, asfalto, barro...

CONVIÉRTETE EN UN CONDUCTOR "TODOTERRENO"

WRC

Dicen que para ser un buen piloto de rallies hay que saber adaptarse a todas las superficies. ¿Te atreves a intentarlo?

■ **EL JUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO MUNDIAL DE RALLY** nos invita a colocarnos al volante de los mismos coches que entran en competición y a enfrentarnos a los pilotos reales. Así, tratamos de marcar el mejor tiempo mientras conducimos por nieve, barro, asfalto o gravilla adaptando nuestro estilo a la superficie en la que nos movemos. El modo de juego más destacado es el "Camino al WRC", en el que debemos superar 10 niveles, con varios rallies cada uno, mientras compramos nuevos coches, contratamos patrocinadores o personalizamos nuestro equipo.

→ **LA DIFICULTAD DEL JUEGO OS SORPRENDERÁ** ya que, igual que en la realidad, apenas podemos cometer fallos en toda la etapa si queremos alcanzar un buen puesto. Menos mal que está nuestro copiloto para ayudarnos, que nos va "cantando" el trazado del circuito en un perfecto castellano. Su apartado gráfico resulta irregular, con detalles y efectos que sorprenden, y ciertos paisajes que desentonan un poco. El número de coches disponibles (18), aunque se ajusta a los oficiales, nos resulta escaso con respecto a otros juegos, y no podemos obtener mejoras para ellos, sino solamente modificar su aspecto y ajustar los reglajes antes de cada etapa.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	78
■ SONIDO	79
■ DURACIÓN	83
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Los aficionados al WRC disfrutarán con él y apreciarán su realismo y licencias, aunque a los demás les resultará algo limitado con respecto a otros títulos de carreras.

PUNTUACIÓN FINAL 80

CARLOS HERGUETA



■ MUSICAL ■ ACTIVISION ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 70,95 € ■ Lanzamiento.: Ya disponible ■ 12



1



2



3

EL PODER DEL METAL

En el modo historia de «Guitar Hero: Warriors of rock» controlamos a unos guitarristas nada convencionales.

1. **ARRANCAMOS CADA CAPÍTULO** con un personaje que tiene una habilidad especial, como bloquear fallos o resucitar, aunque aún se esconde debajo de su apariencia humana.

2. **CUANDO CONSEGUIMOS ESTRELLAS SUFICIENTES** en las diferentes canciones del capítulo y en función de lo bien que lo hagamos, el músico cambia de aspecto y su poder se multiplica para su actuación final.

3. **CON TODOS LOS GUERREROS REUNIDOS,** ocho en total, es hora de enfrentarnos a la bestia del rock para lo que hay que formar dos grupos lo más equilibrados que podamos.



EL SEÑOR DEL ROCK reclama vuestro servicio para recuperar su guitarra legendaria. ¿Tenéis alma de guerrero?





LA ENERGÍA ESTRELLA no se pierde esta guerra fantástica en los escenarios. Acordáos de usarla si queréis convertir al guerrero.

LA MÚSICA ES TU ARMA

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

En nuestro próximo concierto nos jugamos algo más que la admiración de las "grupies": el destino de la humanidad.

■ **EL SEÑOR DEL ROCK HA PERDIDO SU GUITARRA** legendaria en un enfrentamiento contra La Bestia y para recuperarla ha reclutado su propio ejército de guerreros: unas criaturas de ultratumba que parecen sacadas de un película de zombis. Nosotros vamos guiando sus pasos (tocando la guitarra, el bajo, la batería o cantando) y podemos usar sus poderes especiales para salir airosos en el enfrentamiento final. Como veis, por primera vez la saga «Guitar Hero» estrena un argumento fantástico, inspirado en el disco «2112» de Rush.

→ **ESTE ÁLBUM JUEGA UN PAPEL IMPORTANTÍSIMO** en la historia y hemos de tocarlo enterito con sus vocalistas como guías. Sin embargo, el repertorio se extiende a más de 110 canciones, en una de las selecciones más contundentes que recordamos. Ramstein, Slipktnot, Foo Fighters, The Cure, Megadeth, Los Ramones o Metallica encabezan un reparto de más de 90 artistas. Terminar la historia lleva unas 6 horas pero la experiencia se amplía muchas más si queremos subir la puntuación, desbloquear todos los temas, crear un rockero, una canción o disfrutar con tres amigos u online. Y podemos publicar nuestros avances en Facebook y Twitter. Rock guerrero en estado puro. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	82
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	87

Valoración Los poderes añaden frescura pero la experiencia es la misma de siempre aunque con un gran repertorio de canciones. Enfocado a los fans más maduros de la saga.

PUNTUACIÓN FINAL 87

MARIO JIMÉNEZ



■ RPG ■ SEGA ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 40,95 € ■ Lanz.: Ya disponible ■ 16

1



2



3



FORJANDO UN EJÉRCITO

Lo más importante, además de contar con una buena estrategia, es formar un ejército de buenos soldados que den la talla en la lucha.

1. EL COMBATE requiere de una elección sabia y equilibrada de las tropas. Contamos con más de 20 soldados entre los que elegir, y cada uno de una categoría distinta (exploradores, soldados, ingenieros, técnicos y lanceros).

2. CONSEGUIR PUNTOS. Dependiendo de nuestra actuación en el campo de batalla obtendremos una puntuación y una serie de objetos que luego podremos aplicar para mejorar nuestras unidades en la academia.

3. SUBIR DE NIVEL permite que los soldados sean más fuertes y eficaces. Cada uno pertenece a una clase y podemos ir ascendiendo en los siete escalones que forman cada una.



COMO BUEN RPG los combates por turnos se mezclan con la estrategia y la acción en un título de gran factura técnica.





LOS ESCENARIOS también jugarán un importante papel, así como las condiciones climáticas, que podremos solventar gracias a la ayuda de los vehículos blindados.

UNA GRAN ESTRATEGIA

VALKYRIA CHRONICLES II

Formar un ejército para combatir no es exclusivo de PS3, como vimos en la primera parte: ahora también lo hacemos en PSP.

■ **LA JOYA ROLERA DE PS3,** que tanto gustó hace un par de años, estrena segunda parte en PSP, y lo hace manteniendo la calidad y el sistema que tan bien funcionaron en la primera entrega. Los acontecimientos suceden dos años después y ahora el protagonista es Avan, un joven que se alista en la academia militar para buscar a su hermano. Una vez allí, tomamos el control sobre los acontecimientos para intentar sofocar una guerra civil que amenaza con destruir el país. En la academia deberemos entrenar, cumplir misiones e interactuar con otros personajes para montar un ejército.

→ **EN LOS COMBATES,** por turnos, contamos con un número limitado de movimientos y cinco clases de tropas para combinar. Tampoco faltan los blindados que juegan un papel importante al poder combatir en condiciones climáticas adversas, una de las novedades de esta entrega. El control es muy intuitivo, algo que facilita las cosas durante las cerca de 45 horas que dura el juego. Contamos también con un gran modo multijugador Ad-Hoc en competitivo y en cooperativo. Además, técnicamente está a gran nivel, así que tanto si os gusta el rol como si no, dadle una oportunidad porque es una de las joyas de PSP.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	87
■ SONIDO	81
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	89

Valoración Uno de los mejores juegos de rol para PSP. Este título no sólo mantiene la calidad de la primera entrega sino que además aporta algunas novedades muy acertadas.

PUNTUACIÓN FINAL 89

PLAYSTATION 3

RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION

■ AVENTURA/ACCIÓN ■ CAPCOM ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO (textos) ■ 41 € ■ 18

■ **LA GRAN AVENTURA DE CHRIS REDFIELD** vuelve en una edición de lujo. Los usuarios españoles de PS3 se quedaron con las ganas de probar la Gold Edition de este título cuando se lanzó en el resto del mundo a principios de año... pero ya pueden resarcirse. Trae todos los extras descargables que han aparecido: modos Versus y Reunión de Mercenarios, episodios Perdido en un Mar de Pesadillas y Evasión a la Esperada, figuras, 4 trajes nuevos... También está el juego original, claro, con lo que el resultado global es insuperable.

→ **LA COMPATIBILIDAD CON EL CONTROL DE MOVE** es la novedad más curiosa. No es necesario usarlo para jugar, pero si lo hacemos sirve para mover el puntero al disparar o para quitarnos de encima a los zombis agitando el mando. El resto se controla de forma "tradicional". Así pues, os interesará si no teníais la edición normal o si la teníais, pero no habíais descargado los extras. HC



LAS EXPANSIONES que se publicaron para «RE5» están recopiladas en este juego. Si superasteis el juego original, probad ahora a hacerlo con Move.





NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	96
SONIDO	89
DURACIÓN	95
DIVERSIÓN	97

Valoración Una recopilación de lujo para una aventura imprescindible. El control con Move no es muy innovador, pero se agradece tener esa opción.

PUNTUACIÓN FINAL 96

PS3 - Xbox 360 | HAWX 2

■ SHOOT'EM UP ■ UBISOFT ■ 1 - 8 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 69,95 € ■ 12

Pilotamos aviones estadounidenses, británicos y rusos que tienen que acabar con insurgentes apostados en sitios como Oriente Medio o el Cáucaso. Las batallas aéreas son su punto fuerte, pero también hay aterrizajes, repostajes en pleno vuelo o sistemas de vigilancia UAV.



valoración El control (de tipo arcade) es bueno, las misiones son variadas e incluye cooperativo, aunque la campaña es algo corta. **82**

Xbox 360 | NINETY NINE NIGHTS II

■ ACCIÓN ■ KONAMI ■ 1 - 2 JUGADORES
■ INGLÉS ■ 29,95 € ■ 16

Como en la primera parte, somos atacados por cientos de enemigos cortos de mente, y debemos eliminarlos mediante combos y magias. Repite los defectos que malograron el original: gráficos pobres, curva de dificultad mal ajustada, historia predecible, etc.



valoración Tropieza en la misma piedra que el juego original. Un beat´em up muy flojo, sin más cera que la que arde. **55**

Xbox 360 | DEADLY PREMONITION

■ AVENTURA ■ RISING STAR ■ 1 JUGADOR
■ CASTELLANO ■ 30 € ■ 16

El detective York debe investigar un asesinato mientras se enfrenta a seres deformes y alucinaciones. Hemos de buscar pistas, hablar con testigos, mantener sano al héroe... y superar pruebas de pesca o dardos. La ambientación parece sacada de una pesadilla de David Lynch.



valoración El control es muy tosco y los gráficos serían malos en PS2, pero la historia tiene personalidad. Si os van los juegos "raritos"... **68**

PS3 - Xbox 360 | R.U.S.E.

■ ESTRATEGIA ■ UBISOFT ■ 1 - 4 JUGADORES
■ CASTELLANO ■ 71 € ■ 16

Hay que superar campañas basadas en la 2ª Guerra Mundial en las que importa tanto desplegar y producir tropas, como engañar al rival con elaborados señuelos. Para ver mejor la batalla podemos usar un potente zoom que nos muestra todo como si fuera una mesa de estratega.



valoración Se maneja con comodidad y el uso de las estratagemas mola, pero la dificultad está descompensada a veces. **83**

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Super Mario Galaxy 2
Wii

Posición anterior: 1 — Meses en lista: 5



Tras conseguir el primer puesto el mes pasado, Mario no está dispuesto a ceder su trono a ningún rival.

2 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360

Posición anterior: 2 — Meses en lista: 4



Desde la oficina del sheriff nos informan de que todo está tranquilo, así que Marston conserva su posición... forastero.

3 Call of Duty MW2
PS3 - XBOX 360

Posición anterior: 3 — Meses en lista: 11



Estos soldados se han convertido en los reyes del tercer puesto. A ver si hay alguien capaz de moverles.

4 God of War III
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 5 — Meses en lista: 7



El Dios de la Guerra consigue arañar una posición en nuestra lista de favoritos. ¿Se conformará o seguirá apretando?

5 Halo Reach
XBOX 360

R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Para que os vamos a engañar... el nuevo «Halo» nos ha encantado, por lo que entra directamente en el puesto 5.

6 FIFA 11
PS3 - XBOX 360

R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



No os podéis ni imaginar los "piques" que se están organizando en la redacción con «FIFA 11». ¡Es un no parar!

7 Metal Gear Solid 4
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 8 — Meses en lista: 28



Aunque lleva más de dos años en la lista, este "madurito sexy" consigue subir una posición y llega séptimo puesto.

8 S.Street Fighter IV
PS3 - XBOX 360

Posición anterior: 4 — Meses en lista: 6



Los luchadores de este juego descuidan la defensa y reciben un duro golpe, que les hace caer hasta cuatro posiciones.

9 Heavy Rain
PLAYSTATION 3

Posición anterior: 7 — Meses en lista: 8



Es una de las aventuras más originales de PS3, pero eso no le ha valido para evitar caer dos puestos en nuestra lista.

10 Pro Evolution Soccer 2011
PS3 - XBOX 360

R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Y entre "pique" y "pique" a «FIFA», nos echamos otro a «Pro Evolution». Para desengrasar un poco, ya sabéis...

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo

1	Red Dead Redemp...	360
2	S. Mario Galaxy 2	Wii
3	FIFA 11	XBOX 360
4	PlayEnglish	PSP
5	Pro Evolution 2011	PS3
6	Singstar	PS3
7	Profesor Layton 2	NDS
8	Halo Reach	XBOX 360
9	Uncharted 2	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Red Dead Redemp...	360
3	S. Mario Galaxy 2	Wii
4	Assassin´s Creed II	PS3
5	Heavy Rain	PS3
6	God of War III	PS3
7	Halo Reach	XBOX 360
8	New Super Mario	Wii
9	FIFA 11	XBOX 360
10	Zelda Spirit Tracks	NDS



David Martínez

1	Call of Duty MW2	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	God of War III	PS3
4	Uncharted 2	PS3
5	GTA IV	XBOX 360
6	Red Dead Redemp...	360
7	Halo Reach	XBOX 360
8	MGS: Peace Walker	PSP
9	S. Mario Galaxy 2	Wii
10	Pro Evolution 2011	PS3



Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Fallout 3	XBOX 360
4	S. Mario Galaxy 2	Wii
5	Shenmue II	XBOX
6	Sonic the Hedgehog 4	Wii
7	Heavy Rain	PS3
8	Dead Rising 2	XBOX 360
9	Dead Space	PS3
10	Monkey Island 2 SE	360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Fallout New Vegas
PS3 - XBOX 360

Si «Fallout 3» fue uno de los mejores RPG de los últimos tiempos, no queremos ni imaginar como será el regreso de la saga. ¡Qué ganas!



2 Dead Space 2
PS3 - XBOX 360

El ingeniero Isaac Clarke volverá a explorar el espacio exterior en una aventura que promete tener mucha más acción, terror y posibilidades que la primera parte.



3 Metal Gear: Rising
PS3 -XBOX 360

Con un argumento menos enrevesado y una mecánica enfocada a la acción, Raiden pretende reinventar la saga a golpe de katana.



4 Gears of War 3
XBOX 360

Aunque aún quedan bastantes meses para poder disfrutar de tan esperado regreso, vosotros no podéis dejar de soñar con las nuevas batallas contra los Locust, ¿a qué sí?



5 A. C: La Hermandad
PS3 - XBOX 360

Parece ser que nuestro reportaje del mes pasado ha avivado vuestro interés por la nueva aventura de Ezio, que le llevará a la mismísima Roma.

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES...



1 Resident Evil 5

En la quinta entrega de esta saga, la reina en lo que a zombis se refiere, no nos enfrentamos a muertos vivientes propiamente dichos, sino a todo tipo de criaturas infectadas por un virus de la compañía Umbrella. De todas formas, son igual de feos y peligrosos que los zombis que vimos en los anteriores juegos.

VUESTRAS CRÍTICAS



CRACKDOWN 2

La valoración de Hobby Consolas (nº 227) fue de 83. Las críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas:

@ Más y Mejor

Fernando Ruíz (e-mail)

La secuela de « Crackdown» sigue las pautas del primer juego (que ya era muy bueno) y las mejora en casi todos los apartados, como los gráficos, la jugabilidad y los modos online. Quizá se echen en falta algunas novedades, pero a mí me parece uno de los juegos más divertidos de esta generación.

VALORACIÓN: 90

@ ¿Se creen que somos tontos?

Luis Ortega (e-mail)

Lo que se ha hecho con este juego me parece lamentable. Nos pretenden vender una secuela totalmente nueva cuando realmente es una "ampliación" de la primera parte. No se han preocupado en aportar novedades, corregir los fallos o meter nuevas ciudades. Menos mal que conseguí alquilarlo en lugar de comprarlo.

VALORACIÓN: 70

@ Libertad cooperativa

Raúl Sánchez (Madrid)

La libertad para explorar Pacific City es uno de los puntos fuertes del juego, ya que podemos hacer cualquier cosa. Pero lo mejor de todo es su modo cooperativo a través de Internet, en el que se pasan las horas volando mientras haces "el cabra" por la ciudad.

VALORACIÓN: 87

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:
MAFIA II
¡Y podéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Red Dead Redemption
PS3 - XBOX 360
Posición anterior: 1 — Meses en lista: 4



Aunque la competencia es dura, John Marston consigue aguantar el tirón y conservar el primer puesto de la lista.

2 God of War III
PLAYSTATION 3
Posición anterior: 4 — Meses en lista: 4



Ciertas hazañas están sólo al alcance de unos pocos, como esta remontada que se ha marcado el Dios de la Guerra.

3 Heavy Rain
PLAYSTATION 3
Posición anterior: 6 — Meses en lista: 7



Hace dos meses esta aventura estaba en la décima posición y a punto de salir de la lista... ¡Y ahora es tercera!

4 Fallout 3
PS3 - XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Parece que la cercanía del estreno de «New Vegas» os ha hecho recordar la inmensa calidad de este RPG.

5 Call of Duty Modern Warfare 2
PS3 - XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Uno de los "fijos" en nuestra lista de favoritos regresa a la vuestra tras un tiempo de ausencia. ¡Nos vemos online!

6 Assassin´s Creed II
PS3 -XBOX 360
Posición anterior: 2 — Meses en lista: 10



Quizá sea porque ya está muy ocupado preparando su equipaje para ir a Roma, pero Ezio pierde 4 posiciones este mes.

7 Gears of War 2
XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



En una lista marcada por los regresos, vuelve a la tabla uno de los mejores juegos de acción del catálogo de 360.

8 S. Mario Galaxy 2
Wii
Posición anterior: 5 — Meses en lista: 2



Mario pierde apoyo este mes y cae 3 posiciones. Cómo sois... con todo lo que nos ha hecho disfrutar durante años.

9 Resident Evil 5
PS3 - XBOX 360
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



No sabemos si el estreno de la nueva peli tendrá que ver, pero el caso es que os habéis vuelto a acordar de este juegazo.

10 Final Fantasy VII
PLAYSTATION
R — Posición anterior: - — Meses en lista: 1



Y hablando de juegazos... regresa a la lista un auténtico mito. ¡Si es que estáis hechos unos sentimentales!

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Metroid: Other M		Split Second	
HC	Muy fiel a la saga y con una realización técnica impecable.	89	No se pueden recrear unas carreras "con trampas" más espectaculares.	91
Famitsu (Japón)	Su rápido y sencillo control ofrece una genial experiencia de juego.	88	Unas carreras en las que lo divertido es hallar el camino correcto.	80
IGN (EEUU)	Un esperado regreso repleto de acción y un genial argumento.	85	Recomendable a los fans de los karts y arcades de velocidad.	85
Eurogamer (UK)	Fusiona lo mejor de sus distintas entregas con buen resultado.	80	Sus carreras son una mezcla de habilidad, memoria y reflejos.	80

•HC: Hobby Consolas •Famitsu: Revista Japón IGN: Web EEUU •Eurogamer: Web UK

JUEGOS PARA MACHACAR ZOMBIS



PS3, Xbox 360



PS3, Xbox 360

2 COD: World at W. No, no se nos ha ido la pinza poniendo aquí a este juego de guerra. Su modo Zombie es divertido como pocos.



PS3, Xbox 360

3 Dead Rising 2 Destrozar zombis de mil y una maneras es el objetivo de este juego, repleto de gore y momentos surrealistas.



Xbox 360

4 Left 4 Dead 2 Oleadas y oleadas de zombis esperan su ración de plomo en este título, que cuenta con grandes opciones online.



Wii

5 The House of The Dead: Overkill La última entrega se mantiene fiel a su estilo: apuntar y disparar a todo muerto viviente.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

! NUEVO — € PRECIO REDUCIDO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	Juego	Puntuación
1	GTA IV €	97
2	Red Dead Redempt.	96
3	Metal Gear Solid 4 €	96
4	Resident Evil 5 Gold !	96
5	God of War III	95
6	Assassin´s Creed II €	95

Fútbol

	Juego	Puntuación
1	FIFA 11 !	94
2	FIFA 10 €	93
3	Pro Evolution 2011 !	90

Shoot'em up

	Juego	Puntuación
1	Call of Duty MW 2	96
2	Bioshock 2 €	94
3	Resistance 2 €	94

Plataformas

	Juego	Puntuación
1	Little Big Planet €	95
2	Spyro La fuerza del... €	81
3	Sonic the Hedgehog	68

Velocidad

	Juego	Puntuación
1	F1 2010 !	93
2	Midnight Club L.A. €	92
3	Race Driver GRID €	92

Rol

	Juego	Puntuación
1	Final Fantasy XIII	95
2	Fallout 3	94
3	Oblivion €	93

Lucha

	Juego	Puntuación
1	S. Street Fighter IV	95
2	Tekken 6	94
3	Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Juego	Puntuación
1	Civilization Revol. €	89
2	C. & C: Red Alert 3	87
3	Valkyria Chronicles	86

Deportivos

	Juego	Puntuación
1	NBA 2K10 €	93
2	Top Spin 3 €	92
3	NBA 2K9 €	92

Varios

	Juego	Puntuación
1	Guitar Hero World Tour	94
2	Rock Band 2	94
3	Singstar (Vol. 1)	88

Impresciendibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW2
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GOD OF WAR III
- GTA IV
- LITTLE BIG PLANET
- METAL GEAR SOLID 4
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5 GOLD ED
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



FIFA 11

La nueva entrega de «FIFA» no nos ha defraudado y vuelve a ofrecer los partidos más realistas de la temporada. Un innumerable número de ligas, torneos, modos de juego, así como una física de balón y un sistema de control mejorados son sus sensacionales cartas de presentación.

Wii



Aventura/Acción

	Juego	Puntuación
1	Zelda Twilight Pr.	95
2	Metroid Prime Trilogy	95
3	No More Heroes 2	90
4	Resident Evil 4 €	90
5	Madworld €	90
6	Metroid: Other M !	89

Fútbol

	Juego	Puntuación
1	Pro Evolution 2009 €	91
2	Pro Evolution 2010 €	88
3	FIFA 11 !	85

Shoot'em up

	Juego	Puntuación
1	Call of Duty MW	91
2	Call of Duty WAW	90
3	The Conduit	90

Plataformas

	Juego	Puntuación
1	Super Mario Galaxy 2	97
2	Super Mario Galaxy	97
3	New Super Mario B.	94

Velocidad

	Juego	Puntuación
1	Mario Kart	91
2	Excite Truck	82
3	NFS Carbono €	80

Rol

	Juego	Puntuación
1	Monster Hunter Tri	93
2	Little King´s Story	90
3	FFCC Echoes of Time	76

Lucha

	Juego	Puntuación
1	S. Smash Bros Brawl	94
2	Tatsunoko vs Capcom	92
3	Dragon Ball BT 3	90

Estrategia

	Juego	Puntuación
1	Pikmin 2 €	91
2	Pikmin €	90
3	Anno: Crea un...	84

Deportivos

	Juego	Puntuación
1	Wii Sports Resort	90
2	SSX Blur €	88
3	Grand Slam Tennis	87

Varios

	Juego	Puntuación
1	Guitar Hero WT	94
2	Rock Band 2	94
3	Wii Fit Plus	87

Imprescindibles por orden alfabético

- GUITAR HERO WT
- MARIO KART
- METROID PRIME TRILOGY
- MONSTER HUNTER TRI
- NEW SUPER MARIO BROS.
- SUPER MARIO GALAXY
- SUPER MARIO GALAXY 2
- S. SMASH BROS BRAWL
- Wii SPORTS RESORT
- ZELDA TWILIGHT PR.

El juego del mes



METROID: OTHER M

Samus Aran regresa a Wii con un estilo totalmente renovado y que pretende ser un homenaje a los «Metroid» de NES. La sabia combinación de la primera y tercera persona, las nuevas habilidades de Samus y la apasionante historia consiguen dar un nuevo aire a la saga.

XBOX 360



Aventura/Acción

	Juego	Puntuación
1	GTA IV €	97
2	Red Dead Redempt.	96
3	Resident Evil 5 €	96
4	Gears of War 2 €	95
5	Assassin´s Creed II €	95
6	Alan Wake	93

Fútbol

	Juego	Puntuación
1	FIFA 11 !	94
2	FIFA 10 €	93
3	Pro Evolution 2011 !	90

Shoot'em up

	Juego	Puntuación
1	Halo Reach !	96
2	Call of Duty MW 2	96
3	Halo 3 €	96

Plataformas

	Juego	Puntuación
1	Spyro La fuerza del... €	81
2	Sonic the Hedgehog	68
3	No disponible	

Velocidad

	Juego	Puntuación
1	Forza Motorsport 2 €	95
2	Forza Motorsport 3	94
3	Project Gotham 4 €	93

Rol

	Juego	Puntuación
1	Final Fantasy XIII	95
2	Mass Effect €	94
3	Fallout 3	94

Lucha

	Juego	Puntuación
1	S. Street Fighter IV	95
2	Tekken 6	94
3	Soul Calibur IV €	93

Estrategia

	Juego	Puntuación
1	Civilization Revolution	90
2	Viva Piñata €	89
3	Halo Wars €	85

Deportivos

	Juego	Puntuación
1	NBA 2K10 €	93
2	Top Spin 3 €	92
3	NBA 2K9 €	92

Varios

	Juego	Puntuación
1	Guitar Hero World Tour	94
2	Rock Band 2	94
3	Lips canta en español	86

Imprescindibles por orden alfabético

- CALL OF DUTY MW 2
- FIFA 11
- FINAL FANTASY XIII
- GEARS OF WAR 2
- GTA IV
- HALO REACH
- MASS EFFECT
- RED DEAD REDEMPTION
- RESIDENT EVIL 5
- S. STREET FIGHTER IV

El juego del mes



HALO REACH

Nuestra "visita turística" al planeta Reach ha sido totalmente épica. Y es que los combates entre los Spartans y el Covenant que vivimos en este histcorico juego son muy intensos y están repletos de nuevas posibilidades, como las emocionantes e inolvidables batallas espaciales.

NUEVO | € PRECIO REDUCIDO

PSP



Fútbol

	Juego		Puntuación
1	Pro Evol. Soccer 6	€	92
2	Pro Evolution 2008	€	91
3	FIFA 08	€	90

Rol

	Juego		Puntuación
1	Kingdom Hearts BBS		94
2	Monster Hunter F.U	€	92
3	Crisis Core: FFVII	€	90

Varios

	Juego		Puntuación
1	Echochrome	€	89
2	Gitaroo Man	€	83
3	Ape Academy	€	81

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Resistance Retrib.	€	92
2	Socom F. Bravo	€	90
3	MOH Heroes 2	€	86

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Tekken Dark Res.	€	95
2	Tekken 6		93
3	Soul Calibur		90

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Little Big Planet		93
2	Crush		90
3	Jack & Daxter	€	88

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Patapon	€	92
2	Patapon 2	€	90
3	Metal Gear Acid 2		87

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Gran Turismo	€	95
2	Midnight Club LA	€	91
3	Motorstorm Artic E.		90

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	Virtua Tennis 3	€	91
2	Smash C. Tennis 3	€	89
3	Everybody's Golf	€	87

Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	GTA: Vice C. Stories	€	96
2	GTA: Liberty City St.	€	96
3	God Of War: Chains.	€	95
4	MGS Peace Walker		94
5	Silent Hill Origins		94
6	MGS Portable Ops	€	94

Imprescindibles
por orden alfabético

- GOD OF WAR: CHAINS...
- GRAN TURISMO
- GTA: VICE CITY STORIES
- LITTLE BIG PLANET
- KINGDOM HEARTS BBS
- MGS PEACE WALKER
- PATAPON
- RESISTANCE RETRIB.
- SILENT HILL ORIGINS
- TEKKEN DARK RESURR.

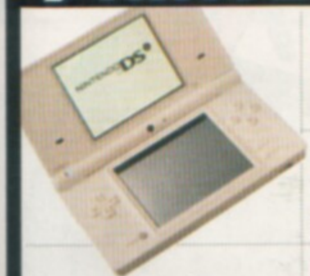
El juego del mes



VALKYRIA CHRONICLES 2

La vuelta de esta saga de rol no ha podido ser más acertada. Con un genial sistema de control, un argumento repleto de sorpresas y una ambientación casi mágica, se ha convertido en uno de los más interesantes RPG de PSP.

NINTENDO DS



Fútbol

	Juego		Puntuación
1	FIFA 06	€	85
2	FIFA 08	€	83
3	Pro Evolution 6	€	76

Rol

	Juego		Puntuación
1	Kingdom Hearts		95
2	Chrono Trigger		93
3	The World Ends With..		92

Varios

	Juego		Puntuación
1	Elite Beat Agents	€	92
2	Meteos		91
3	Wario Ware DIT		90

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Dead & Furious	€	85
2	Big Bang Mini		83
3	Nanostray	€	81

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Bleach Dark Souls		90
2	Bleach		89
3	Dragon Ball Z S. W.		85

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Super Mario 64 DS		93
2	New S. Mario Bros.		93
3	Yoshi's Island DS		90

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Final F. Tactics Ad. 2		91
2	Animal Crossing		90
3	Advance Wars D.C.	€	90

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Mario Kart DS		94
2	NFS ProStreet	€	85
3	NFS Underground 2	€	84

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	Tony Hawks		88
2	Touch Golf	€	86
3	Rafa Nadal Tennis		86

Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	GTA Chinatown Wars		97
2	Zelda Phantom Hour.		96
3	Zelda Spirit Tracks		96
4	Metroid Prime Hunt.	€	93
5	Prof. Layton y la Villa...		91
6	Prof. Layton y la Caja...		91

Imprescindibles
por orden alfabético

- ANIMAL CROSSING
- GTA CHINATOWN WARS
- KINGDOM HEARTS
- MARIO KART DS
- METROID PRIME HUNT.
- N. SUPER MARIO BROS
- RESIDENT EVIL DS
- SUPER MARIO 64 DS
- ZELDA PHANTOM H.
- ZELDA SPIRIT TRACKS

El juego del mes



METROID PRIME: HUNTERS

La escasez de lanzamientos para NDS de los últimos meses, y la salida de la nueva aventura de Samus en Wii, hacen que "rescatemos" del cajón este genial shooter, que además podéis encontrarlo a precio reducido.

PLAYSTATION 2



Fútbol

	Juego		Puntuación
1	Pro Evolution 2008	€	97
2	FIFA 09	€	96
3	FIFA 08	€	96

Rol

	Juego		Puntuación
1	Final Fantasy XII	€	98
2	Final Fantasy X	€	96
3	Dragon Quest	€	95

Varios

	Juego		Puntuación
1	Guitar Hero WT		93
2	Guitar Hero III		92
3	Guitar Hero Metallica		92

Shoot'em up

	Juego		Puntuación
1	Call of Duty 3	€	94
2	Call of Duty B.R.O.	€	94
3	Black	€	93

Lucha

	Juego		Puntuación
1	Tekken 5	€	95
2	Soul Calibur III	€	95
3	Soul Calibur II	€	94

Plataformas

	Juego		Puntuación
1	Jak & Daxter	€	91
2	Sly Raccoon	€	91
3	Crash Lucha de Tit.	€	90

Estrategia

	Juego		Puntuación
1	Commandos 2	€	92
2	Full Spect. Warrior	€	88
3	Los Sims 2	€	86

Velocidad

	Juego		Puntuación
1	Gran Turismo 4	€	97
2	NFS Carbono	€	94
3	Need for S. MW	€	93

Deportivos

	Juego		Puntuación
1	NBA Live 08	€	94
2	NBA 2K7	€	93
3	NBA Live 07	€	93

Aventura/Acción

	Juego		Puntuación
1	God of War II	€	98
2	Metal Gear Solid 3	€	97
3	GTA: San Andreas	€	97
4	Metal Gear Solid 2	€	96
5	Splinter Cell 3 C.T.	€	95
6	God of War	€	95

Imprescindibles
por orden alfabético

- CALL OF DUTY 3
- FINAL FANTASY X
- FINAL FANTASY XII
- GOD OF WAR II
- GRAN TURISMO 4
- GTA SAN ANDREAS
- METAL GEAR SOLID 2
- METAL GEAR SOLID 3
- PRO EVOLUTION 2008
- TEKKEN 5

El juego del mes



PRO EVOLUTION 2008

Mientras esperamos a que lleguen las versiones de «FIFA» y «Pro» de este año, no es mala idea quitarse el "mono" de fútbol con este simulador, uno de los más realistas y jugables de la historia de PlayStation 2.

MEJORA TU CONSOLA



Clásico pero sin cables

■ **Nombre:** Mando clásico inalámbrico ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** Wii ■ **Precio:** 18 €

Ahora que PlayStation 3 recibe con los brazos abiertos a Move, hemos decidido recomendaros este mes para Wii un mando clásico. ¡El mundo al revés! Si queréis olvidaros de los cables cuando juguéis con los títulos arcade o aquellos que no precisen el Wiimote, en Logic 3 han pensado en la solución. El receptor se sigue acoplando al mando de Wii pero esta vez deja al mando clásico -con agarraderas similares al último diseño oficial de Sony- a su aire. Lo podéis encontrar en la web oficial (www.logic3.com).

■ **Valoración:** ★★★☆

El mando de un rey

■ **Nombre:** Mando Fable III ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 49,95 €

¿Cuál es la prenda indispensable de un rey? Por supuesto que jamás hay que salir a la calle sin "gallumbos" pero nos referimos a la corona, claro. La próxima entrega de la saga de rol «Fable» nos pondrá en la piel del monarca de Albion y por eso sus creadores, Lionhead Studios, han diseñado este exclusivo mando. Se trata del oficial de Xbox 360 pero con un color dorado y unos dibujos que imitan a la mencionada corona. Se pondrá a la venta el 5 de octubre hasta agotar existencias, para ir abriendo boca de cara al lanzamiento del juego el 29 del mismo mes. ¡A por él!

■ **Valoración:** ★★☆☆



Para oír con estilo

■ **Nombre:** Headset ■ **Compañía:** Gioteck/Ardistel
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** Desde 29,95 €

Algo suelen tener en común los 'headsets' inalámbricos que solemos ver para PS3: el color negro. Este es harina de otro costal, ya que cuenta con un agresivo y llamativo acabado en rojo, que además es posible variar gracias a sus carcasas intercambiables (se venden por separado). También es muy ligero y con buena calidad de sonido. Un estupendo accesorio que se recarga por inducción en su propia base.

■ **Valoración:** ★★★☆



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €


VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €


ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €


MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €


BATERÍA T CHARGE ALL NW Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €


AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €


ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €

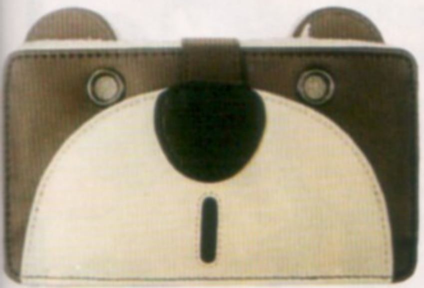


¡Qué pasa "Tron"!

- **Nombre:** Periféricos Tron
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** Xbox 360 y PS3
- **Precio:** Entre 19,95 y 39,95 €

Las próximas navidades volveremos al mundo de Tron. Por supuesto no faltarán los videojuegos oficiales de la película y unos accesorios con los que darle vidilla a nuestras consolas. Thrustmaster ha diseñado una completa línea de periféricos que incluyen esta genial mochila, una base para Xbox 360 que simula la famosa carrera de motos y, por último, cargadores de mandos para la consola de Microsoft o PlayStation 3.

- **Valoración:** ★★☆☆





Portátil-mascota

- **Nombre:** Animal Pouch
- **Compañía:** Your Label
- **Consola:** Nintendo DS Lite
- **Precio:** Desde 4,95 €

Puede que una funda normal para consola portátil no te diga absolutamente nada así que te recomendamos que le eches un vistazo a este modelo. Nada mejor para proteger a tu consola con la cara de un perro, un pollo o un elefante y además a un precio asequible. Eso sí, luego no queremos oír que las habéis dejado abandonadas por ahí porque no teníais tiempo para cuidar a vuestra nueva mascota. En www.discoazul.com.

- **Valoración:** ★★☆☆

★ NO LO PIERDAS DE VISTA

ACCESORIOS



Muévete con tu PS3.

- **Nombre:** Periféricos oficiales PS Move
- **Compañía:** Sony
- **Consola:** PS3
- **Precio:** 14,95 € y 29,95 €

¡Este mes es el más "movidito" que recordamos en mucho tiempo! A las grandes novedades se une también PlayStation Move, que llega con unos cuantos periféricos oficiales de Sony. El casi indispensable, que no viene con el 'Starter Pack', es el mando con 'stick' (29,95 euros), que permitirá controlar el movimiento de personajes en aventuras como «Sorcery». Tampoco os vendrá nada mal la base de carga oficial (29,95 euros), que permite recargar dos mandos simultáneos. También está la pistola (14,95 euros) que viene a ser el Wii Zapper de PlayStation 3.

- **Valoración:** ★★★★



★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS

ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE. Se adapta con un guante al último modelo de DS. **9,99 €**	**ESTUCHE JUEGOS** THE GAME CHAMBER. Hasta 8 juegos asegurados. **14 €**	**KIT DSi** URBAN PACK. Incluye 16 coloristas accesorios. **16,95 €**	**STYLUS** CON PERSONAJE. La mejor forma de interactuar con la pantalla. **12,95 €**	**MEMORIA** TARJETAS SD. Almacena todos tus datos en hasta 16 GB. **De 6 a 30 €**

PSP

PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES. Conecta a la tele tu PSP. **15,95 €**	**GPS** GO!EXPLORE. Nunca pierdas el rumbo con PSP. **Desde129,95 €**	**SONIDO** AURICULARES CON MICRÓFONO. Para usar Skype y Go!Messenger. **39,99 €**	**TARJETAS** MEMORY STICK DUO Y PRO DUO. Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de: **10 €**	**PACKS** TECH PACK. Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB. A partir de **19,95 €**

PLAYSTATION 2

VOLANTES DRIVING FORCE. El volante más real. **149,99 €** (Con «GT 4», 179, 99 €)	**PISTOLAS** SCORPION 2. Para tv de 100 Hz. **43 €**	**PADS CONTROL** DUAL SHOCK 2. Fiable a tope **30 €**	**MEMORIA** MAX MEMORY 32 MB. Todo el espacio que necesitas. **34,95 €**	**PACKS** TRIPLE PACK. Tres accesorios a precio de saldo. **49 €**

NOVEDADES ONLINE

¡Más grandes sagas que regresan! Sonic ha vuelto por partida doble, pero también nos reencontramos con otra saga de siempre: «Worms». Y también hay series más recientes, como «Dead Rising», que se apuntan a la moda. ¡Hay para todos!

Wii



Sonic The Hedgehog 4 - Episode I

■ **Categoría:** Wii Ware ■ **Precio:** N/D ■ **Compañía:** Sega
■ **Género:** Plataformas ■ **Jugadores:** 1

Nada de poderes extraños, ni personajes secundarios irrelevantes. ¡Esto es Sonic y su velocidad en estado puro! Como en los originales de Mega Drive, tenemos que llegar hasta la meta de cada nivel en fases de desarrollo puramente 2D. Contamos con la ayuda de los anillos, el escudo de fuerza... y nuestro ataque giratorio, claro. Los movimientos son los mismos que en aquellos títulos, pero se ha incorporado el ataque dirigido de los juegos 3D, lo que sirve para encadenar combos y acceder a rincones de otro modo inalcanzables.

Tenemos cuatro zonas para visitar, cada una de las cuales tiene 3 actos más un duelo final con Robot... Eggman, perdón. Además, regresan las fases de bonus del primer «Sonic». Tanto la ambientación como los enemigos (vuelven clásicos como el Burrobot) provienen de los 3 primeros juegos, pero el regreso más interesante es el del control, preciso y fluido. Solo echamos en falta un multijugador como el de «Sonic 3». Por pedir...

PUNTUACIÓN 89





Wild Guns

■ **Super Nintendo** ■ **900 WP**

Manejando al vaquero Clint o a la damisela Annie, hemos de descargar el revolver sobre todos los enemigos que salgan en este juego de disparo frontal. Podemos jugar en cooperativo y hay muchas armas para liberar, pero falla su excesiva dificultad. Si eso no os asusta, os molará.

PUNTUACIÓN 82



And Yet it Moves

■ **Wii Ware** ■ **1000 WP**

Nuestro blanco héroe debe llegar al final de cada nivel saltando entre plataformas. Si pulsamos el botón 1 y rotamos el Wiimote, el mundo también girará, así que hemos de combinar los giros para llegar a sitios aparentemente imposibles. ¡Es muy original!

PUNTUACIÓN 87



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola usa Wi-Fi, pero se puede comprar un adaptador LAN. Si no os habéis conectado nunca, entrad en las opciones del menú principal y allí en Configuración, Internet, Ajustes de Conexión. Nintendo no cobra por usar Internet.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Entrad en el Canal Tienda. Desde su menú, pulsad Entrar. Pinchad en Añadir Puntos. Podéis canjear una tarjeta Wii Points Card (de venta en tiendas) o usar tarjeta de crédito. En ese último caso, podéis adquirir 1000, 3000 o 5000 Wii Points. 1000 Wii Points valen 10 euros.

3- COMPRAR

■ Entrad en Canales de Wii, Wii Ware o Consola Virtual. En el primero hay programas. En Wii Ware y Consola Virtual están los juegos (los de C. Virtual son de consolas antiguas). Podéis descargarlos o regalarlos. Si tenéis Wii Points y memoria, pinchad en Confirmar.

4- JUGAR

■ Una vez se haya descargado el juego (mientras se descarga no podéis hacer otra cosa), éste aparecerá como un nuevo canal en el menú. Para jugarlo, pinchad en él. Al salir del juego, la partida quedará grabada en ese punto.

PLAYSTATION 3 - PSP



Worms 2: Armageddon (PS3)







■ **Compañía:** Team 17 ■ **Género:** Estrategia / Acción
■ **Jugadores:** 1 a 4 ■ **Precio:** 14,99 €

¡Los anélidos más guerrilleros están de vuelta! Este juego es una versión corregida y aumentada del «Worms 2: Armageddon» que salió en Xbox 360 hace más de un año. Todas las armas y misiones que vimos en él están aquí y además se han incluido "de serie" los extras del primer pack de expansión (como las comadrejas locas o la Adoración). Como divertido remate, para la ocasión se han añadido los nuevos sombreros que veis a la izquierda, los cuales parodian juegos de Sony como «Killzone» o «Little Big Planet». Si sumamos la campaña, los fuertes y las misiones extra tenemos un juego bien largo en solitario, pero su punto fuerte sigue siendo el multijugador a través de Internet (dado que el juego es por turnos, también podéis jugar en una sola consola). Es cierto que para disfrutarlo con comodidad conviene jugar en una pantalla grande y que la IA de los gusanos no es perfecta (pasan de ser tontos del bote a tener una puntería perfecta), pero el humor sigue siendo fresco y la variedad de modos os atrapará durante meses.

PUNTUACIÓN 90

Sonic Adventure (PS3)

■ **Precio:** 7,99 €

La gran aventura que Sonic tuvo en Dreamcast ha sido adaptada con gráficos en alta definición. Los rápidos mapeados, los eventos especiales y los numerosos personajes desbloqueables son un punto, pero el impreciso control ha envejecido mal. Aún así, es interesante si os mola Sonic.

PUNTUACIÓN 72





Alien Breed Impact (Sólo PS3)

■ **Precio:** 14,99 €.

Este clásico de los juegos de acción regresa con muchas novedades: multijugador cooperativo local y online, tienda de mejoras, muchos aliens nuevos... Aún así, es acción pura y dura, no esperéis un planteamiento revolucionario. ¡Diversión en plan arcade!

PUNTUACIÓN 85

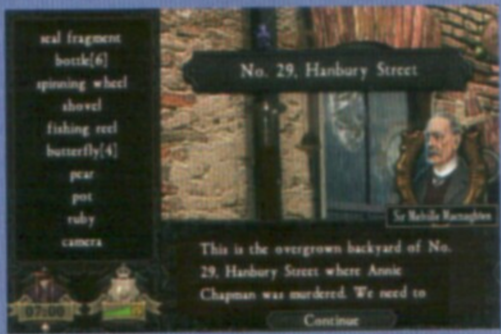
EL MINI DEL MES (minijuego de PSP y PS3)

Actual Crimes: Jack the Ripper

■ **Precio:** 3,99 €

Como supondréis, hemos de investigar los crímenes de Jack el Destripador a base de buscar los objetos ocultos que hay en cada escenario. La mecánica es repetitiva, pero la historia está bien contada (y documentada).

PUNTUACIÓN 80



Expansiones y demos

■ **RED DEAD REDEMPTION** (imagen) profundiza en los juegos de azar con la nueva expansión «Mentirosos y Tramposos» (principalmente orientada al multijugador), por 9,99 €.

■ **MAFIA II** recibe el pack «Jimmy´s Vendetta», con el que vivimos "aventuras" desde los ojos de ese personaje. A 7,99 €.

■ **ENTRE LAS DEMOS** destacan títulos como «Quantum Theory», «Vanquish» y «R.U.S.E.». ¡Probadlos todos!



Multimedia

■ **YAKUZA 4** sigue poniéndonos los dientes largos con el espectacular video "Can You Survive Yakuza?".

■ **BRINK** se pone al día con el cuarto y quinto diarios de desarrollo.

■ **VARIOS TEMAS** de escritorio se ponen a la venta por 1,49 € cada uno. ¡A nosotros nos ha molado especialmente el de Coruscant!



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ La consola PS3 se conecta por Wi-Fi pero también admite cable LAN. Si no os habéis conectado nunca a Internet, cread una cuenta nueva (a la izquierda del menú) y seguid las instrucciones en pantalla. Internet es gratuita en PlayStation 3.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ En el menú, acceded a la categoría PS Network y entrad en Administrar Transacciones. Una vez allí, seleccionad Administrar Monedero. Dentro podéis canjear una tarjeta prepago o pagar con tarjeta de crédito. En este último caso, se puede agregar entre 5 y 100 euros.

3- COMPRAR

■ En el menú principal, id a PlayStation Network y allí a PS Store. Desde aquí, comprad juegos para PS3 o PSP (seguid las instrucciones en pantalla para PSP). Si tenéis una PSP Go, podéis descargar los juegos directamente desde esa consola. El interfaz es exactamente igual.

4- JUGAR

■ Una vez se descargue la compra, salid al menú principal y entrad en la categoría que corresponda: Juego, Vídeo, Foto o Música. En el caso de PSP, los títulos quedan grabados en un Memory Stick, en el directorio propio de juegos.

XBOX 360





Dead Rising 2: Case Zero

■ **Compañía:** Capcom ■ **Género:** Acción ■ **Jugadores:** 1 ■ **Precio:** 400 ⓒ

Antes de comenzar «Dead Rising 2» deberíais probar esta introducción (nuestros progresos en ella se trasladan al juego final). Esta aventura tiene lugar antes de los hechos de «Dead Rising 2», en el pueblo de Still Creek. Hemos de manejar a Chuck para hallar piezas de una moto con la que escapar y conseguir la medicina Zombrex. Por el camino podemos rescatar rehenes y masacrar a los zombis con armas a cada cual más bestia. Tiene casi todos los elementos que vemos en el juego final, si bien está algo menos detallado y los tiempos de carga son muy largos.

PUNTUACIÓN 84

Plantas contra Zombis

■ **Precio:** 1200 ⓒ

Con nuestro ejército de plantas hemos de frenar la invasión zombi en un juego tipo "tower defense". La estrategia se vuelve más compleja a medida que liberamos nuevos tipos de plantas. Un título complejo y muy gracioso.



PUNTUACIÓN 89

Shank

■ **Precio:** 1200 ⓒ

Shank puede golpear o disparar a las decenas de enemigos que le salen al paso en este juego de acción 2D. Hay muchos combos y ataques especiales, pero tras una "fachada" muy cuidada hay un desarrollo más bien plano.



PUNTUACIÓN 84

EL JUEGO INDIE DEL MES (creado por los usuarios)

The Adventures of Captain Becky

■ **Precio:** 80 ⓒ

Inspirado en clásicos arcade como «Lode Runner», este título nos propone llegar hasta la meta de cada escenario a base de eliminar enemigos y superar trampas móviles con nuestra "pechugona" aventurera. El desarrollo es en 2D, pero la cámara se mueve para mostrar ángulos espectaculares. No inventa nada nuevo, pero está bastante cuidado en todo.



PUNTUACIÓN 85

Expansiones y demos

■ **MASS EFFECT 2** sigue siendo prolífico en expansiones. La última, "Corredor Sombrío" (vale 800 ⓒ), es la mejor de todas. Los acontecimientos, protagonizados por Liara, que desarrollemos aquí se "exportarán" a nuestra futura partida con «Mass Effect 3».

■ **ALAN WAKE** ya tiene episodio descargable: "La Señal". Por 560 ⓒ tenéis una historia extra que profundiza en el trasfondo del prota.



Multimedia

■ **HALO REACH** (imagen) es tan bueno como esperabais, pero por si aún tenéis dudas, podéis descargar varios avances sobre sus modos de juego. También hay varios trailers.

■ **DEAD RISING 2** es el juego de moda. Si ya os habéis bajado «Case Zero», no dejéis pasar los numerosos "webisodios" gratuitos que nos ponen al día sobre el desarrollo de este título.



CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Podéis contratar Xbox Live versión Silver (gratuita, pero no permite jugar online) o Gold (que vale 5 euros al mes). Para empezar, pulsad "Unirse a Xbox Live". Si ya teníais cuenta en la Xbox original, pulsad "Recuperar Gamertag".

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Si tenéis una tarjeta prepago (de venta en tiendas), pulsad el botón Xbox e id a la pestaña Bazar. Pulsad "Canjear Código". Si usáis una tarjeta de crédito, entrad en el Bazar de juegos o vídeo, elegid producto y pulsad X. La moneda que se usa son los Microsoft Points (ⓒ): 100 ⓒ = 1,20 €

3- COMPRAR

■ Desde el menú principal, elegid la categoría Bazar de Juegos o Bazar de Vídeo. Allí, podéis elegir entre las categorías Nuevas Llegadas, Los Más Populares o ver todos. Dentro del Bazar de Vídeo, podéis bajar vídeos independientes o alquilar films en Películas.

4- JUGAR

■ Desde el menú principal, entrad en la categoría Mi Xbox y elegid Biblioteca de Juegos o Biblioteca de Vídeos, según corresponda. Una vez dentro, podéis consultar por Los Más Recientes o según la categoría en que se encuadre el producto.

DSi



¿Dónde está Wally?

■ **Precio:** 500 DP c/u ■ **Compañía:** Ludia
■ **Género:** Minijuegos ■ **Jugadores:** 1 ó 2

Los conocidos libros de ilustraciones en los que hemos de buscar a este montañero se trasladan a DS en tres "packs de viaje", a 500 DS Points cada uno. Estos packs incluyen ilustraciones en las que hay varios personajes clave para buscar, incluido Wally. Pero también podemos optar por participar en pruebas de "busca las diferencias". Hay un modo Party en el que hemos de buscar objetos más rápido que los otros jugadores. Si acumulamos bastantes puntos, Wally aparece y tenemos que ser los primeros en hallarlo. Las propuestas son entretenidas, pero el precio es algo alto para lo que se ofrece.

PUNTUACIÓN 70





Trailblaze: Un Puzle en Llamas

■ **Precio:** 500 DS Points

Nintendo sigue lanzando puzles descargables para su consola. Esta vez hay que jugar con la consola girada 90 grados y mover nuestra nave para que queme los obstáculos que encuentre con su cola llameante. Podemos jugar en modo normal o en Cuenta Atrás, en el que competimos contra el crono. Si conseguimos una puntuación alta podemos poner nuestra foto en el ranking. La jugabilidad, que se parece a la del mítico «Snake» de móviles, mola, pero hubieran venido bien más modos de juego.

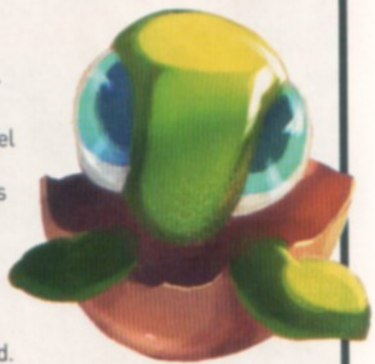


PUNTUACIÓN 80

Save the Turtles

■ **Precio:** 500 DP ■ **Compañía:** Sabarasa
■ **Género:** Puzle ■ **Jugadores:** 1

Nuestro objetivo en este título es guiar a las tortugas recién nacidas para que lleguen al mar. Primero hemos de usar el "stylus" para mover la arena de la playa y mostrar un huevo. Luego lo golpeamos repetidamente para que eclosione. Una vez la tortuga esté libre, nos toca trazar una ruta para que atraviese la playa y se junte con otras dos congéneres. Cada vez que juntamos 3 tortugas, una ola se las lleva a la libertad. Se reciclan muchas ideas, pero el conjunto es muy entretenido.



PUNTUACIÓN 82





Music On: Acoustic Guitar

■ **Precio:** 200 DSi Points

Como supondréis, éste es un simulador basado en tocar una guitarra acústica. En ese sentido, si no sabéis tocar una "de verdad", no tendréis ni idea de como usar este programa (no hay tutoriales ni nada parecido). Dentro de eso, se consigue una reproducción muy fiel del funcionamiento de la guitarra y lo podemos acompañar de 5 acompañamientos musicales, pero falla en que los controles son incómodos y no podemos exportar las composiciones.



PUNTUACIÓN 65

CÓMO SE DESCARGA EL CONTENIDO, PASO A PASO

1- CONECTARSE A INTERNET

■ Ojo, esto no sirve para las DS "normales", sólo para DSi. En el menú principal, entrad en "Configuración de la Consola" y en su apartado 3, opción "Internet". Una vez ahí, elegid "Configuración de la CWF de Nintendo" y seguid las indicaciones.

2- CARGAR EL MONEDERO

■ Se paga con DSi Points o DP. 1000 DP valen 10 euros. Para añadir DP a la cuenta, acceded a "Tienda Nintendo DSi" en el menú principal. Luego, seleccionad "Añadir Puntos". Podéis usar una tarjeta de crédito o Nintendo Points Card (se vende en tiendas de videojuegos).

3- COMPRAR

■ Dentro de "Canal Tienda DSi", pulsa "Entrar en Tienda" y luego en "DSi Ware". Ahí podéis encontrar juegos o programas en cuatro categorías, según su precio: gratuitos de 200 DP, de 500 DP o Premium (de 800 DP). Elegid un juego y pulsad el botón de descarga.

4- JUGAR

■ Una vez el juego esté descargado, aparecerá el icono de un paquete azul en el menú principal (este icono será el canal que esté más a la derecha). Pulsad sobre él y aparecerá el juego en cuestión. Pulsad una vez más y empezará la partida.

LOS MEJORES ONLINE

«Sonic 4» y «The Adventures of Captain Becky» entran tímidamente en nuestra lista, a la espera de muchos otros bombazos que están en camino.

PLAYSTATION 3 - PSP

PlayStation 3

1	TEKKEN DARK RESURRECTION	19,99 €	830 MB
2	WIPEOUT HD	17,99 €	997 MB
3	BRAID	9,99 €	240 MB
4	ECHOCHROME	9,99 €	137 MB
5	MONKEY ISLAND 2	9,99 €	987 MB



WIPEOUT HD ya se puede jugar en 3 dimensiones, así que es la mejor forma de estrenar vuestra tele. Ah, ¿no tenéis una? ¡Pues a ahorrar!

PSP

1	NOBY NOBY BOY	3,99 €	75 MB
2	SUPER STARDUST PORTABLE	3,99 €	29 MB
3	RIFF: EVERYDAY SHOOTER	7,99 €	47 MB
4	ECHOSHIFT	16,99 €	150 MB
5	FLOW	7,99 €	174 MB

Clásicos PS

1	FINAL FANTASY VII	9,99 €	1200 MB
2	METAL GEAR SOLID	9,99 €	700 MB
3	CRASH BANDICOOT 3	4,99 €	134 MB
4	SYPHON FILTER 3	4,99 €	723 MB
5	TEKKEN 2	4,99 €	600 MB

XBOX 360

Arcade

1	PORTAL: STILL ALIVE	1200	629 MB
2	MARVEL VERSUS CAPCOM 2	1200	197 MB
3	BRAID	1200	144 MB
4	MONKEY ISLAND 2	800	987 MB
5	WORMS 2 ARMAGEDDON	800	176 MB

Originales Xbox

1	GTA: SAN ANDREAS	1200	2,87 GB
2	HALO: COMBAT EVOLVED	1200	4,56 GB
3	FABLE	1200	3,25 GB
4	NINJA GAIDEN BLACK	1200	5,93 GB
5	JADE EMPIRE	1200	6,17 GB

Juegos Indie

1	MITHRA	400	62 MB
2	ARTOON	400	26 MB
3	JOHNNY PLATFORM	200	16 MB
4	EXPERIMENT 13	80	15 MB
5	THE ADVENT. CAPTAIN BECKY	80	43 MB



ARTOON es un juego raro, de acuerdo, pero engancha como pocos dentro de la categoría de juegos independientes.

Wii

Wii Ware

1	WORLD OF GOO	1500 WP	319 Bloques
2	DR. MARIO Y BACTERICIDA	1000 WP	103 Bloques
3	BOMBERMAN BLAST	1000 WP	271 Bloques
4	NYXQUEST: KINDRED SPIRITS	1000 WP	299 Bloques
5	SONIC 4	N/D	N/D

Consola Virtual

1	ZELDA: OCAR. OF TIME (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	SUPER MARIO 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	STREET FIGHTER ALPHA 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	SUPER METROID (SNES)	800 WP	67 Bloques
5	STREETS OF RAGE II (MD)	800 WP	42 Bloques

DSi

DSi Ware

1	REAL FOOTBALL 2010	800 DP	124 Bloques
2	DODOGO!	800 DP	100 Bloques
3	UNA PAUSA CON DR. MARIO	500 DP	32 Bloques
4	DARK VOID ZERO	500 DP	35 Bloques
5	SOUL OF DARKNESS	500 DP	122 Bloques



DR. MARIO parece la solución ideal, ahora que comienzan las gripes estivales. ¡Acabad con los virus a base de combos!

PLAYSTATION 3

FIFA Sudáfrica 2010



NUEVAS CELEBRACIONES
Para introducir estos códigos, que desbloquean celebraciones nuevas para la Copa Coca-Cola, entrad en Mi 2010 FIFA World Cup, luego en EA Extras y en Introducir códigos desbloqueables.
- **ZTSMBDRGJLQBUMSA**
- **XRNPAQSDMCYIWTRY**
- **QCZCGTXKWYWBNPJK**
- **VXYJZLXTRPBZUXXJ**
- **BNDIPYYTCDZVJCCN**
- **NLGAHWCHCCUCTNUH**
- **YMEOCBDOIWYUEVQN**
- **TLHDMYMCUITLAYJL**

God of War III

DERROTAR A HADES
Aunque ya os habréis enfrentado a Apolo antes de plantarle cara a Hades, el dios del Averno es bastante más complicado que el del Mar. Aunque si bien es cierto que Hades sigue una pauta a la hora de atacar, lo cual facilita mucho las cosas, puede



que se os atragante en algún momento. Lo ideal es usar el arco y atacar desde lejos, ya que es un arma rápida y eficaz. Ni siquiera es necesario que la flecha esté en llamas; basta con dispararle rápido hasta agotar la capacidad (raya amarilla) del arco y esperar a que recargue. Hades os lanzará ataques rápidos con las garras, así que esquivadlos y seguid atacando. Cuando se cuelgue del techo será señal de que ha terminado una de las fases del combate, pero ojo cuando caiga, porque provocará una onda expansiva que hace bastante daño. En la segunda fase usará las garras como si fueran una comba y os atacará con golpes a ras de suelo. Saltad para evitarlos y disparad con el arco. Cuando le hayáis hecho suficiente daño os podréis acercar y comenzará una secuencia rápida de botones tras la cual le arrancaréis un pedazo del cuerpo, que saldrá disparado. Id hacia él evitando las manos que salen del suelo y destrozadlo antes de que Hades lo recupere. Tras esto provocará un ataque de fuego que se extiende por el suelo dejando una pequeña zona despejada. Colocaos encima de ella y esperad. En la tercera parte, Hades atacará más rápido y además lanzará unas calaveras explosivas que tendréis que esquivar rodando por el suelo hasta que desaparezcan. Repetid los ataques y volveréis a despojarle de otro trozo del cuerpo. Repetid lo de antes. Ahora el dios del Infierno invocará cadenas que salen del suelo. Son fáciles de esquivar; solo moveos constantemente mientras usáis el arco. Después de unos pocos golpes, vuestras cadenas y sus garras se enredarán y tendréis que tirar fuerte de él para arrojarle a un abismo. Os quedaréis con sus garras y pensaréis que el combate ha acabado, pero no. Tras unos pocos pasos y algunos enemigos, Hades aparecerá del suelo convertido en esqueleto. Esta parte es sencilla, Simplemente usad los ganchos del techo, esquivad sus manotazos y atacad por la espalda. Después de un rato Hades será historia.

Heavy Rain

TODOS LOS FINALES
En esta vida todo tiene un final y para que alcancéis todos los que existen en «Heavy Rain» solo tenéis que seguir estas instrucciones.



EPÍLOGO: INOCENTE:
- Ethan es arrestado y no encuentra a Shaun.

EPÍLOGO- CASO CERRADO:
- Lograd que Norman sobreviva y que además sea quien derrote al asesino del Origami.

EPÍLOGO: SIN AYUDA:
- Ethan no es arrestado, pero tampoco encuentra a Shaun.

EPÍLOGO- VIRTUALIZADO:
- Norman muere y sobrevive el asesino.

EPÍLOGO-LA VENGANZA DE UNA MADRE:
- Sobreviven Lauren y el asesino y el niño es encontrado.

EPÍLOGO: HEROÍNA:
- Es Madison la que se enfrenta con el asesino del Origami.

EPÍLOGO: EL BLUES DEL ORIGAMI:
- Lauren y Scott fallecen.

EPÍLOGO: NOTICIAS:
-Siempre lo vais a conseguir, lo único es que variará en función del final que obtengáis.

EPÍLOGO- ETHAN Y MAD:
- Provocad que encuentren a Shaun, además de conseguir que Ethan perdone a Madison y que ambos sobrevivan.

EPÍLOGO- LA TUMBA DEL ORIGAMI:
- Conseguid que Lauren sobreviva y que el asesino muera.

EPÍLOGO- LA TUMBA DE ETHAN:
- Este final puede cambiar en función de dos cosas. Ante todo, Ethan ha de morir, mientras que Shaun debe salvarse. Luego, si Madison sobrevive y además tenía buena relación con Ethan, conseguiréis un final. Por el contrario, si la relación era mala el final será otro.

EPÍLOGO: IMPUNE:
- Scott vive pero Lauren fallece.

EPÍLOGO: UN NUEVO COMIENZO (SIN MADISON):
- Ethan sobrevive, Shaun es encontrado y Madison muere o no se reconcilia con Ethan.

EPÍLOGO: MADISON MUERTA:
- Evidentemente, Madison muere, pero Ethan sobrevive (además, debe perdonarla).

EPÍLOGO: RESIGNACIÓN:
- Norman sobrevive, pero sin embargo encuentra al asesino del Origami.

Hay 3 finales más, que dependen de la decisión que hayáis tomado con la triptocaína. En los 3 sobrevive Norman y encuentra al asesino del Origami, pero varía en función de si consumís la droga:
-Todas las veces.
-Alguna vez.
-Ninguna vez.

Naughty Bear

TENER TODOS LOS TRAJES
Para que los peluches se tapen las vergüenzas.

NAUGHTY THE PARTY ANIMAL:
- Completad el cap.1.

MAYOR NAUGHTY:
- Finalizad el capítulo 2.

PACIFICADOR NAUGHTY:
- Terminad el capítulo 3.

CORDON BLEU NAUGHTY:
- Completad el cap. 4.

EXPLORADOR NAUGHTY:
- Finalizad el capítulo 5.

DOCTOR NAUGHTY:



- Haced lo propio con el capítulo 6.

CONSPIRACIÓN NAUGHTY:
- Acabad el capítulo 7.

POLICÍA NAUGHTY:
- Conseguid oro en el episodio 1.



EXPERTO NAUGHTY:
- Lograd el oro en el episodio 2.

GENERAL NAUGHTY:
- Recibid oro en el episodio 3.

ZUMBO-JUMBO NAUGHTY:
- Obtened oro en el episodio 4.

TÁCTICO NAUGHTY:
- Conseguid oro en el episodio 5.

TECH-NAUGHTY:
- A por oro en el episodio 6.

ASTRO-NAUGHTY:
- Lograd oro en el episodio 7.

SHERIFF NAUGHTY:
- Tenéis que lograr bronce en 1-1, 1-2, 1-3.

MAESTRO NAUGHTY:
- Terminad con bronce en 2-1, 2-2, 2-3.

CAPITÁN NAUGHTY:

EL TONTOTRUCO

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Call of Duty: Modern Warfare 2

MISIÓN DEL COD MW1
Hola, me llamo Moisés y antes de nada quería felicitaros por la revista. Aquí os dejo un (tonto)truco para salirse del mapa en la operación especial oculta del «Modern Warfare 2». Nada más empezar la misión, lo que tenéis que hacer es acabar con los primeros enemigos para que no os molesten. Al lado derecho, justo antes de llegar a los dos guardias del principio que están juntos, veréis una cama. Subid para llegar arriba del contenedor, luego saltad justo al contenedor de enfrente (es un poco difícil y para lograrlo tenéis que saltar a la esquina izquierda que se junta un poco con otro contenedor). Una vez allí, id saltando de contenedor en contenedor hasta salir del mapa. Si investigáis un poco os daréis cuenta de que es una de las misiones de la campaña del primer «Modern Warfare».



Moisés Mingarro (email)

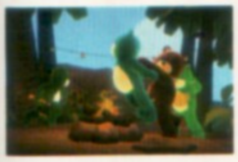
ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- *trucoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas



- Conseguid el bronce en 3-1, 3-2, 3-3.

OSO ZOMBIE NAUGHTY:
- Un bronce en 4-1, 4-2, 4-3.

N.O.T.Y.:
- Lograd el bronce en 5-1, 5-2, 5-3.

R0B0-N4UGH7Y:
- Haceos con el bronce en 6-1, 6-2, 6-3.

XNOTHY:
- Terminad con bronce en 7-1, 7-2, 7-3.

POLICÍA GORDON:
- Necesitáis oro en 1-1, 1-2, 1-3.

MAESTRO MIYAGI:
- Un oro en 2-1, 2-2, 2-3.

CORONEL KETCHUP:
- Finalizad con oro en 3-1, 3-2, 3-3.

OSO ZOMBIE OODOO:
- Conseguid oro en 4-1, 4-2, 4-3.

E.L.I.T.E. MAHONEY:
- Lograd oro en 5-1, 5-2, 5-3.

R0B0-PR1M3:
- Finalizad con el oro en 6-1, 6-2, 6-3.

EMPERADOR XOON:
- Conseguid acabar con oro en 7-1, 7-2, 7-3.

NAUGHTYCORNIO:
- Conseguid una puntuación total de 100.000.000.

NAUGHTY ÉPICO:
- Lograd el oro en todos los desafíos Top Hat.

Red Dead Redemption

■ TODOS LOS EXTRAS

Pulsad **Start** y entrad en opciones. Seleccionad el apartado de trucos e introducid cualquiera de estos códigos para conseguir el efecto asociado. Tened en cuenta que mientras estéis usando un truco no podréis guardar la partida.

HE GIVES STRENGTH TO THE WEAK:
- Invencible.

I DON'T UNDERSTAND IMNFINITY:
- Dead Eye infinito.

ABUNDANCE IS EVERYWHERE:
- Munición infinita.

IT'S MY CONSTITUTIONAL RIGHT:
- Pack de armas 1.

I'M AN AMERICAN. I NEED GUNS:
- Pack de armas 2.

THEY SELL SOULS CHEAP HERE:
- Disminuye el precio de tu deuda.

I WISH I WORKED FOR UNCLE SAM:
- Elimina toda tu deuda.

THE ROOT OF ALL EVIL, WE THANK YOU!:
- 500 $.

BEASTS AND MAN TOGETHER:
- Otorga un caballo.

MAKE HAY WHILE THE SUN SHINES:
- Energía del caballo infinita.

YOU GOT YOURSELF A FINE PAIR OF EYES:
- Desbloquea todas las zonas.

DON'T YOU LOOK FINE AND DANDY:
- Consigue un traje elegante.

YOU THINK YOU TOUGH, MISTER?:
- Desbloquea todos los trajes de bandas.

HUMILITY BEFORE THE LORD:
- Restablece la fama a cero.

OH MY SON, MY BLESSED SON:
- Cambia entre John y Jack Marston.



IT AIN'T PRIDE. IT'S HONOR:
- Aumenta el honor al máximo.

THE OLD WAYS IS THE BEST WAYS:
- Activa el filtro sepia.

I LOVE A MAN IN UNIFORM:
- Desbloquea el uniforme del ejército, el uniforme de comisario y el traje del FBI. Debe activarse en una sastrería.

■ EXPERIENCIA EN MULTIJUGADOR

Comenzad una partida libre en online, encontrad un escondite de bandidos y acabad con todos los enemigos. Saquead los cuerpos para conseguir dinero y munición y luego salid de allí por patas. Al cabo de poco rato, los pobres bandidos volverán a aparecer y podréis volver a repetir el proceso tantas veces como vuestra ambición quiera.

Scott Pilgrim Contra el Mundo

■ DESBLOQUEAR EL NIVEL EXTRA

En el ranking de puntuaciones del menú de pausa de Overworld, tenéis que introducir la siguiente combinación de botones: **L1, L1, R1, R1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, L1, R1** para conseguir un nuevo nivel.



■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Para conseguir alguna que otra sorpresa de las que esconde el juego, haced lo que se indica en cada caso.

DOS JUGADORES JUEGAN CON EL MISMO PERSONAJE:
- ■, ■, ■, X, ●, X, ▲.

CAMBIAR LOS SPRITES DE MONEDAS POR SPRITES DE ANIMALES:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑.

MODO SANGRE:
- X, ●, X, ■, X, ●, ●.

MODO ZOMBIE:
- ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↑, →, →, →.

■ TODOS LOS PERSONAJES

Para que podáis ir cambiando de vez en cuando y no os repitáis como el ajo.

NEGA-SCOTT:
- Completad el juego con Kim, Stills, Ramona y Scott.

MR. CHOU:
- Algunas veces, tras finalizar un nivel, veréis a Mr. Chou en un nivel aleatorio. Id a ese nivel y luchad contra él. Derrotadlo para desbloquearlo.

Yakuza 3

■ CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS

Porque aunque uno sea de la mafia japonesa, nunca está de más contar con alguna ayuda externa.

BONO DE 1 MILLÓN DE YENES:
- Completad el juego en la dificultad Fácil o Normal.

BONO DE 3 MILLONES DE YENES:
- Completad el juego en modo Difícil.

MODO EXTRA DIFÍCIL:
- Completad el juego en modo Difícil para desbloquear la dificultad Extra Difícil.

MODO PREMIUM AVENTURA:
- Completad el juego para desbloquear el Modo Premium Aventura.

MODO DE JUEGO PREMIUM:
- Completad el juego para desbloquear el modo de juego Premium modo de juego.

MODO REMINISCENCIA (KAISOU):
- Terminad el juego para desbloquear el modo Reminiscencia.

MODO ULTIMATE COMPETENCIA:
- Completad el juego en el nivel de dificultad que queráis para poder desbloquear este modo de gran dificultad.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

God of War III

Hola a todos, lo primero felicitaros por esta gran revista, que me ha atrapado desde hace 7 años, y aquí está mi consejo sobre como matar a Zeus en modo Titán en «God of War III»:

El combate consta de tres fases en las cámaras destruidas. En la 1ª tenéis que equiparos con las espadas del exilio y golpear a Zeus siempre que podáis. Cuando vaya a hacer el combo de los dos puñetazos, no os cubráis, pues si os alcanza con ambos golpes hará un tercero que no podréis frenar. Saltad por encima, impulsaros en dirección contraria y aprovechad para darle todo lo que podáis. Tras lanzarlo por primera vez contra la pared será más fuerte y tendrá un golpe más dañino y peligroso con el que lanzará un rayo desde el aire. Justo cuando vaya a chocar con Kratos, pulsad **L1** para devolverle el golpe. Tras lanzarlo por segunda vez contra la pared, acabará la primera fase y tendréis un respiro para salvar.

La 2ª fase es la más sencilla, pues solo debéis manteneros lejos de Zeus. El único ataque que os puede alcanzar si os mantenéis a distancia son los rayos. Al poco tiempo aparecerá Gaia, y ambos (Kratos y Zeus), saltarán a su interior, evitando así ser aplastados por el titán.

La 3ª parte es la más larga. Al principio debéis seguir el rastro de sangre hasta el corazón de Gaia, protegido por cristales que podréis romper fácilmente con los Cestus de Nemea, y a continuación deberéis quemar las zarzas con el Arco de Apolo. Tras pegarle un rato al corazón de Gaia (os dará orbes de salud), aparecerá Zeus y comenzará la batalla. Equipaos con el Látigo de Némesis. Debéis golpear a Zeus y, cuando os lance el clon podéis mantener **L1** y cubriros, o pulsar **L1** justo cuando os vaya a dar y luego pulsar ■ para devolverle el golpe. Cuando le hayáis dañado lo suficiente, Zeus se dirigirá al corazón de Gaia. La primera vez no podréis frenarlo y recuperará su salud, que es lo que tendréis que evitar a partir de ese momento, usando el arco. Vosotros también podréis aprovechar para recuperar salud del corazón. Al rato, cuando haga aparecer un grupo de clones, debéis usar la magia eléctrica del Látigo para hacerlos desaparecer y volver a hacer lo de devolverle los rayos. Haciendo esto varias veces, aparecerá el circulo sobre Zeus que os permitirá hacer el combo para clavarlo en el corazón de Gaia con la Espada del Olimpo.

Jorge Palma Pastor (email)



XBOX 360

Alpha Protocol



RESISTENCIA INFINITA
Una vez os hayáis quedado sin resistencia, id al inventario y reequipaos de nuevo la armadura. Vuestra resistencia se regenerará por completo automáticamente.

ARMAS DESBLOQUEABLES
Realizad las acciones descritas para conseguir el arma respectiva:
ESCOPETA DE OMEN:
- Matad a Omen Deng.
SUBFUSIL DORADO:
- Acabad con Brajka.
SMG DE BRAYKO:
- Eliminad a Brayko.
STEREO DE BRAYKO:
- No matéis a Brayko.
RIFLE DE ASALTO DORADO:
- Alcanzad al teniente Al Samad sin activar las alarmas.
PISTOLA DE MARBURG:
- Luchad con Marburg hasta la muerte en el museo.

Army of Two: 40th Day

CONSEGUIR NUEVAS ARMAS
Cuando uno piensa enfrentarse a todo un ejército de chalados, lo mejor es llevar unas buenas armas.
AS-KR1:
- Es necesario tener guardada una partida del primer Army of Two. Aparecerá en el menú



de personalización y os costará 300.000 $.
SB-Z $450,000:
- Como en la anterior, tenéis que tener una partida del primer juego guardada. También aparecerá en el menú de personalización y esta vez tendrá un precio de 450.000 $.



ALGUNAS VENTAJAS MÁS
Tras terminar el juego la primera vez (da igual el nivel de dificultad en que lo hagáis), se habilitarán algunos extras que aparecerán en el menú de opciones. Estas ventajas son Munición infinita y un Modo cabezudo.

CONSEGUIR NUEVOS TRAJES
Si completáis el juego aparecerán nuevos trajes para los personajes. Podréis cambiarles el look en la pantalla de selección de personajes. Lo trajes son los siguientes:
- Beat-up.
- Ropa de civil.
- Armadura ligera.
- Ropa mal.
- Armadura media.
- Armadura de la vieja escuela (armadura del Army of Two original).

Blazblue: Calamity Trigger

DESBLOQUEAR EL ASTRAL HEAT
Al comenzar la partida, casi todos los personajes tienen bloqueado su Astral Heat. Si queréis conseguir el Astral Heat de un personaje determinado debéis completar el modo Arcade con dicho personaje para obtenerlo.



PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Haced lo que se indica para conseguir todos los personajes.
UNLIMITED RAGNA:
- Completad el modo Arcade con Ragna.
UNLIMITED HAKUMEN:
- Terminad el modo Arcade con Hakumen.
UNLIMITED RACHEL:
- Haced lo propio con Rachel.
UNLIMITED V-13:
- Completad el modo Arcade con Beat v-13.



PISTA DE AUDIO SECRETA
Existe una pista secreta de audio para cada uno de los personajes en el modo galería. Para conseguirla tenéis que completar el 100% del modo Historia de los personajes. Eso sí, está en japonés.

Castlevania: Harmony of Dispair

TODOS LOS EXTRAS DEL JUEGO
Con estos trucos el juego estará chupado. Por lo de los vampiros queremos decir...
GAMERPIC DE ALUCARD:
- Completad el capítulo 6 en el modo normal en una partida offline para un jugador.
MODO DIFÍCIL:
- Terminad el capítulo 6 en el modo normal.
MOVIMIENTOS DE BAILE DE JONATHAN Y CHARLOTTE:
- Mientras estéis usando a cualquiera de estos personajes, dejad presionado el pad hacia arriba durante unos segundos y veréis cómo se ponen a dar unos pasos de baile.
VOCES JAPONESAS:
- Cuando tengáis que seleccionar el color de vuestro jugador, dejad presionado **RT** y el botón **A**. Las voces del juego estarán en japonés.

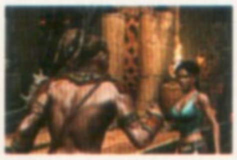
TRUCOS DE LOS LECTORES

Gears of War 2

¡Holaaaa a todos! Este es mi tercer correo, y como últimamente estoy descubriendo muchos trucos quiero que me los publiquéis (venga plis). Bueno, hoy quiero explicaros un truco que se usa mucho en la horda online de «Gears of War 2». Muchos de los jugadores de «Gears 2» que leáis esto seguramente ya os sabréis el truco, así que esto va más que nada a los novatillos del online.
Seguramente muchos estáis tratando de conseguir el logro de "Horda, sucia, horda" o "Reunir a la horda". Pues estos dos logros se pueden conseguir muy fácil en online.
Cread una partida donde juguéis en el escenario "Avalancha". Cuando comience la partida todo el grupo se tiene que ir a la parte de arriba de las escaleras, así que intentad conseguir un grupo comunicado. Si os fijáis bien, en las escaleras habrá unos escudos pero... ¡no los utilicéis para protegeros! Estos escudos tenéis que clavarlos en la misma escalera donde los habéis cogido (para clavarlo tenéis que cogerlo y pulsar **LT+A** en este orden), ¡pero cuidado! tenéis que clavarlos al revés para que los Locust no puedan quitarlos. Si lo habéis hecho bien, los Locust no se os acercarán (siempre y cuando os mantengáis arriba del todo, entre las dos escaleras quiero decir). Si jugáis en equipo podréis conseguir las 50 oleadas del tirón. ¡Un saludo a la revista y a "enriquemeses", un amigo de Xbox live que me enseñó el truco! (De parte de un futuro desarrollador de videojuegos).
Danny Ruiz (e-mail)

Lara Croft and The Guardian of Light

TODOS LOS TRAJES PARA LARA
Porque además de ser una heroína aventurera, a la chica también le gusta ir a la moda.
ATUENDO PARA SELVA:
- Acumulad 1.410.000 puntos.



ATUENDO PARA BICI:
- Conseguid 1.900.000 puntos.
DOPPELGANGER:
- Lograd 2.400.000 puntos.
Al acabar el juego, se desbloquean estos dos trajes: Atuendo pesado para selva de Lara Croft; Atuendo de Lara Croft Legend.



RECOMPENSAS PARA LOS AVATARES
A medida que avancéis en la aventura podréis ir desbloqueando varios ítems para los avatares de Xbox Live. Para poder usarlos, entrad en el apartado de personalización del avatar. Los avatares son:
TRAJE DE SELVA DE LARA:
- Se desbloquea al completar el juego



y es para un avatar femenino.
TRAJE DE MERCENARIO:
- Se desbloquea al completar el juego y es para un avatar masculino.

Lego Harry Potter: Años 1-4

TODOS LOS HECHIZOS
Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo en el callejón de Diagon y hablad con el vendedor para poder introducir los siguientes códigos. Para que luego digan que los Muggles no pueden hacer magia.
2M2XJ6:
- Locomotor Mortis.



KWWQ44:
- Tarentallegra.
U6EE8X:
- Slugulus Eructo.
UWDJ4Y:
- Pasmar.
YZNRF6:
- Viaje Jinx.
ND2L7W:
- Flipendo.
YEB9Q9:
- Incarcerous.
VE9VV7:
- Accio.
CD4JLX:
- Engorgio Skullus.
ERA9DR:
- Glacius.
H8FTHL:
- Herbifors.
QFB6NR:
- Anteoculatia.
6DNR6L:
- Calvorio.
9GJ442:
- Colovaria.
UW8LRH:
- Redactum Skullus.
MYN3NB:
- Entomorphis.
2UCA3M:
- Rictusempra.
JK6QRM:
- Multicorfors.

■ CÓDIGOS PARA EXTRAS

Haced lo mismo que en el caso anterior para poder usar los códigos.

89ML2W:
- Regenerar corazones.
J9U6Z9:
- Corazones extra.
QQWC6B:
- Invencibilidad.
HZBVX7:
- Siluetas.
F88VUW:
- Pista de hielo.
4DMK2R:
- Disfraz.
AUC8EH:
- Varitas de zanahoria.
BMEU6X:
- Mandrágora del canto.
HA79V8:
- Detector de fichas de personaje.
ZEX7MV:
- Rescate.
H27KGC:
- Clavos.
74YKR7:
- Puntuación x2.
J3WHNK:
- Puntuación x4.
XK9ANE:
- Puntuación x6.
HUFV2H:
- Puntuación x8.
H8X69Y:
- Puntuación x10.
67FKWZ:
- Imán clavos.
84QNQN:
- Detector de bloques dorados.
T7PVVN:
- Navidad.
FA3GQA:
- Magia rápida.
Z9BFAD:
- Cavar rápido.
TTMC6D:
- Detector de cresta de Hogwarts.
84QNQN:
- Detector de bloques dorados.

■ CONSEGUIR BLOQUES DORADOS

Lo mismo. Entrad en la tienda de artículos mágicos del Sabiondo y bla, bla, bla.

QE4VC7:
- Bloque dorado 01.
FY8H97:
- Bloque dorado 02.
3MQT4P:
- Bloque dorado 03.
PQPM7Z:
- Bloque dorado 04.
ZY2CPA:



- Bloque dorado 05.
3GMTP6:
- Bloque dorado 06.
XY6VYZ:
- Bloque dorado 07.
TUNC4W:
- Bloque dorado 08.
EJ42Q6:
- Bloque dorado 09.
GFJCV9:
- Bloque dorado 10.
DZCY6G:
- Bloque dorado 11.

Lost Planet 2

■ CÓDIGOS PARA LA TRAGAPERRAS

Para conseguir camisetas en la máquina tragaperras, introducid estos códigos:

73154986:
- Famitsu Roja.
94372143:
- Famitsu Xbox 360.
69088873:
- Midnight Live 360.
40358056:
- Dengeki PlayStation.
96725729:
- Den Geki Amarilla.
21899787:
- Gemela.
52352345:
- GameJapan.
63152256:
- Digimonostation.
34297758:
- Weekly Playboy.
88020223:
- Famitsu Azul.
25060016:
- 4gamer.net.
65162980:
- Hall's.
56428338:
- Procambarus clarkii.
18213092:
- I & P Hamaguti Yutaka.



26797358:
- TKO.
71556463:
- Yasuda Hiroshi Circus.
31354816:
- Doubledutch.
12887439:
- Street Jack.

Prince of Persia: Las Arenas Olvidadas

■ COMPLETAR LA ÚLTIMA ESCALADA

En esta última fase se produce el combate definitivo en la torre y os aconsejamos que hayáis aprendido todas las habilidades, porque os harán falta. Lo primero es pisar el interruptor del suelo, luego parad el tiempo y trepad por las dos paredes de agua.



Es necesario que el último salto coincida a la altura de los chorros, así que calculad los movimientos. Luego id a la izquierda y escalad hasta arriba del todo. Cuando lleguéis a las dos cascadas dobles, cruzad la primera, congelad el agua, saltad a la izquierda, luego a la derecha y después volved a congelar el agua para poder cruzar. Al salir, luchad contra los guerreros de arena



para entrar de nuevo en la torre, donde deberéis seguir el camino de los pájaros. Cuando lleguéis a la catarata, congeladla para poder subir.
Cuando Ratash reviente el palacio, saltad de escombro en escombro mientras lucháis con los enemigos y os agarráis a los pájaros para pasar de una roca a otra. En la última espera el Djin. ¡Ha llegado la hora del combate decisivo!
El poder del Djin bloquea los del Príncipe, así que mucho cuidado. Su punto débil lo encontraréis en el sello que tiene en el pecho. Este buen amigo solo puede recibir daño cuando da golpes al suelo y el combate tiene un punto de automático que os lo hará un poco más fácil. Así, fijaos en cuándo va a levantar la mano y, por tanto, esquivad el golpe en dirección contraria y asestadle un golpe. Luego comenzará a lanzar rayos. Cuando lo haga, fijaos en que una marca señala por dónde van a salir. Seguid esquivando golpes y atacando hasta que el Djin comience a alejarse, señal de que le queda un punto de vida. Veréis dos pájaros, usadlos para llegar a él y atravesadle la espada sagrada. Con esto llegarán a su fin la maldición y el juego.

Red Dead Redemption



■ ELEMENTOS PARA EL AVATAR

Conseguid prendas para vuestro avatar de Xbox 360 cumpliendo los siguientes requisitos.

TRAJE ELEGANTE:
- Completad el reto del Club Social de Rockstar Games "Skin It To Win It".
EL PREFERIDO DE LAS DAMAS:
- Completad el reto del Club Social de Rockstar Games "Skin It To Win It".
CAMISETA POSSE:
- Alcanzad con la comunidad multijugador una cantidad de dinero indeterminada en el reto Rockstar "The Strike It Rich!".
CAMISETA ROJA CON EL LOGO DE DEAD RED REDEMPTION:
- Abrid un cofre en el Cargo de Riley.
SOMBRERO:
- Quitadle a un enemigo el sombrero de un disparo.
CAMISETA AMARILLA CON EL LOGO DE ROCKSTAR:
- Abrid el cofre que está en el ático de la casa de John Marston.

■ CONSEGUIR DINERO FÁCILMENTE

Para llevar a cabo este truco es necesario jugar con la edición coleccionista, ya que incluye el caballo de guerra. Para ponerlo en práctica, dirigíos a un sitio apartado y llamad al caballo de guerra. Cuando llegue, matadle y quitadle el pellejo. Luego vended lo que hayáis conseguido. Repetid el truco todas las veces que queráis para lograr una buena cantidad de dinero.



EL TONTOTRUCO

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Red Dead Redemption

■ LA FAMILIA ES LO PRIMERO



Hola, es la primera vez que escribo y quería publicar un truco del "Red Dead Redemption". Para que el truco salga bien, es necesario haber llegado a la casa de vuestra familia, pero no haberos pasado el juego, y sólo funcionará con Abigail y Jack. Más que un truco, es un fallo del juego, pero es divertido.
Procedo:
Debéis aparecer en vuestra casa y equiparos con la dinamita. Id a buscar (dentro de la casa) a Abigail o a Jack, alejaos y lanzadle la dinamita. No le matara, pero hará que se alarme y vaya a esconderse bajo una ventana (Jack) o en una pared (Abigail).
Ahora, equipaos los cuchillos arrojadizos. A partir de ahora nada aparte de las botellas incendiarias le matará. Tampoco podréis tirarle los cuchillos al cuerpo, salvo si le apuntáis lo más cerca posible del cuerpo por la derecha y se lo lanzáis: le dará y no le matará.
Podéis repetir esto cuantas veces queráis. Para terminar basta con utilizar la botella incendiaria.
PD: si me llevo camiseta, la talla L. ¡SALUDOS!

Leonardo Revuelta (e-mail)

Wii

Metroid: Other M



DESBLOQUEAR EL MODO DIFÍCIL
Completad el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.

EXPLORAR LA NAVE
Tras derrotar al Jefe final y completar el juego en el modo Normal, cuando terminen los créditos finales del juego, cargad la partida guardada y Samus podrá explorar la nave con total libertad, disponiendo de las bombas de energía. Además, podréis obtener los objetos que no hayáis conseguido en la anterior partida.

MODOS TEATRO GALERÍA
Completad el juego por primera vez.

CONSEGUIR EL MODO VÍDEO
Completad el juego por primera vez y esta nueva opción se desbloqueará en el menú principal.

CAPÍTULOS MODO TEATRO
Para obtener los capítulos que forman el modo teatro, tened en cuenta estos requisitos.
CAPÍTULOS 1-26:
- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.
CAPÍTULOS 27-30:
- Completad el juego.

PÁGINAS MODO GALERÍA
Lo mismo que en los capítulos del modo teatro se aplica a las páginas de la galería.
PÁGINAS 1-4:
- Derrotad al Jefe Final del modo Historia.
PÁGINAS 5-7:
- Completad el juego.
PÁGINA 8:
- Completad el juego habiendo obtenido el 100% de los objetos.



MÚSICA DEL MENÚ PRINCIPAL
Para poder cambiar la música del menú, derrotad a Phantoon y desbloquead el final oculto.

Monster Hunter Tri

RECOMPENSAS OFFLINE
Para obtener una serie de recompensas jugando en modo offline, haced lo que indicamos:
INSIGNIA DE LOS CAMPEONES:
- Completad todos los desafíos del Coliseo.
LICENCIA DE COMERCIANTE:
- Comerciad en los sietes mercados raros del capitán Argosy.



VOTO DE LA HERMANDAD:
- Actualizad todos los barcos al nivel 3.
TRAJE SUPERIOR:
- Completad las misiones de 1-3 de la aldea.
PIPA SUPERIOR:
- Completad todas las misiones de la aldea.
ANTIGUA MÁSCARA DE LA NIÑEZ:
- Conseguid todas las máscaras de Cha-Cha y aprended todos los bailes.
LACAYO TESTIMONIAL:
- Subid a Cha-Cha hasta el nivel 30.
COLLAR DE LA MAREA:
- Cazad un Lagiacrus.
GEMA DE LAS PROFUNDIDADES:
- Matad a un Ceadeus.
CERTIFICADO DE GRANJERO:
- Actualizad la granja al nivel máximo.



CORONA GIGANTE:
- Obtened la corona de plata en todas las aldeas de monstruos excepto en Ceadeus.
EL MOVIMIENTO DEL SABIO:
- Completad al menos diez páginas de la lista de combinación.

RECOMPENSAS ONLINE
Ahora tocan las recompensas para el juego en línea.
TROFEO DE LA ARENA:
- Completad un torneo de la ciudad, alcanzando como mínimo el nivel A en el ranking.
MEDALLA DE COBRE:
- Completad las misiones 1-3 de la ciudad.
MEDALLA DE PLATA:
- Completad las misiones 4-6 de la ciudad.
MEDALLA DE ORO:
- Completad todas las misiones de la ciudad.
LIBRO DE LEYENDA:
- Guardad notas sobre todos los monstruos y completad al menos 13 páginas de la lista de combinación.
CRISTAL JHEN:
- Matad a Jhen Mohran.
ANILLO DE ALATREON:
- Matad a Alatreon.
REPUTACIÓN BIONOMICAL:
- Capturad a todos los monstruos jefe (excepto a los Dragones ancianos).
CORONA DE REY:
- Cazad todos lo monstruos que son muy largos (de oro) .
CORONA MINIATURA:
- Caza todos lo monstruos que son muy voluminosos (de oro).
MARTILLO ARTESANO:
- Cread muchas armas y armaduras de rareza 6 ó 7.
PLACA DECORATIVA:
- Desarrollad 18 tipos de decoración interior.

TRUCOS A LA CARTA

Super Mario Galaxy 2

Claudia Sánchez (email)
Hola a todos los amigos de Hobby. Me llamo Claudia y tengo 15 años. He intentado resistirme, pero ya no puedo más y necesito que me paséis algún truco para «Mario Galaxy 2». Espero que me ayudéis. ¡Gracias!
Hola Claudia. Pues aquí tienes los mejores trucos. Y la próxima vez no te resistas tanto y escríbenos antes mujer, que para eso estamos. Un saludo.

OBJETOS DE LOS TOAD BANQUEROS
Los toad banqueros desbloquean artículos a medida que se van depositando pedazos de estrella. Toma nota de los trozos necesarios y ten en cuenta que son los Toad los que usarán estos ítems.
GAFAS:
- Deposita 1.000 pedazos de estrella.
LANZA Y ESCUDO:
- Ingresa 2.000 pedazos de estrella.
PICO:
- 4.000 pedazos de estrella.
TOAD CONDUCTOR:
- Mete 6.000 pedazos de estrella.
TOAD EXPLORADOR:
- Deposita 8.000 pedazos de estrella.
LA CARRERA PERFECTA (GRAN MAESTRO CONDUCTOR TEMERARIO GALAXY):
- 9.999 pedazos de estrella.

JUGAR CON LUIGI
Para poder jugar con Luigi en todos los niveles del juego es necesario que derrotes a Bowser en el Generador de Galaxias de Bowser. Después, revisa el correo de Toad, donde encontrarás un mensaje suyo. A continuación, busca la L en la nave espacial, entra en ella y te convertirás en Luigi.

DESAFÍO DE LA ESTRELLA VERDE
Consegue las 120 estrellas y derrota a Bowser. De esta forma desbloquearás una nueva secuencia en la que Rosalina lee un relato sobre una estrella verde a sus hijos, desbloqueando este desafío.

ALETEOS INFINITOS DE YOSHI
Salta y mantén presionado A antes de que termine el aleteo. Presiona **Z** y suelta rápido **A**. Pulsa **A** de nuevo y repite la secuencia cuanto quieras.

No More Heroes 2

NIVEL DE DIFICULTAD MAYOR
Este modo se desbloqueará cuando completéis el juego en el nivel medio de dificultad.



DESBLOQUEAR DEATMATCH
Completad el juego y podrás seleccionadlo en el menú principal.

VER EL TRÁILER DEL E3
Cuando hayáis completado el juego, id al Menú TV y podréis visualizarlo.

CONSEGUID EL VÍDEO BJ5
Completad el juego BJ5 y podréis verlos en el Menú TV.

JUGAR SIN CHAQUETA
Completad todas las misiones del tipo revancha.

DESBLOQUEAR EL NUEVO JUEGO+
Completad el juego y salvad la partida. Al comenzar de nuevo podréis iniciar una nueva aventura con todo el equipamiento y los objetos recogidos en la partida anterior.

MÁSCARAS NO MORE HEROES
Si al jugar a esta segunda parte de la saga tenéis una partida guardada de «No More Heroes», todas las máscaras que recojáis durante el juego se colocarán en las paredes de la habitación del protagonista.

ATAQUE "STEP-IN SLICE"
Para conseguirlo tenéis que jugar a los minijuegos en la habitación con Jeane. Si vuestro peso llega a ser menor de 11 libras este nuevo ataque se activará para que podáis utilizarlo.

MEMORIA DEMONÍACA
Esta vez es el gato el que debe bajar por debajo de las 11 libras. Cuando lo consigáis, la habilidad Memoria Demoníaca del primer «No More Heroes» se desbloqueará. Se usa agitando el nunchuck y libera más energía de la normal.

Pokepark

PERSONAJES Y EXTRAS
Desde el menú principal id a contraseñas e introducid cualquiera de los códigos que os mostramos a



continuación para tener personajes y objetos.
99645049:
- Celebi.
20433557:
- Darkrai.
82401777:
- Jirachi.
04823523:
- Pikachu.
45594012:
- Groudon.
84925064:
- Tabla de Surf Pikachu.
57429445:
- Pikachu vuela en los juegos de vuelo.
57429445:
- Pikachu con globos.
04823523:
- Pikachu con tabla Snowboard.

COMENZAR ACELERANDO

Cuando comience la carrera presionad el botón 2, justo cuando termine la cuenta atrás, y saldréis acelerando al comienzo de las atracciones.

Red Steel 2



CONSEGUIR MÁS ARMAS

Para haceros con más armas, id al apartado "Extras" en el menú principal. Una vez allí, elegid la opción "Reservar" e introducid los códigos que os vengan en gana.
360378:
- Espada Perdida del Clan Kusaragi.
3582880:
- Barracuda.
360152:
- Katana Sora del Clan Katakara.

The Conduit

APARIENCIAS DESBLOQUEABLES

En el menú de trucos, introducid cualquiera de estos códigos:
NEWASE11:
- Estilo ASE.
SUITMP13:
- Agente secreto.
DRONE4SP:
- Drone para un solo jugador.

DESBLOQUEAR TRUCOS IN-GAME



Estos trucos se desbloquean realizando unas tareas especificas. Una vez los desbloqueéis, podréis activarlos desde el apartado de extras.
STOPPING POWER: MATAR CON UN DISPARO:
- Completad "Campaign Award".
FULLY STOCKED: MUNICIÓN INFINITA:
- Terminad "Annihilator Award".
FEIRY DEATH: LOS ENEMIGOS MUEREN COMO SI LES DISPARÁRAMOS A BOCAJARRO:
- Finalizad "Secret Master".

Toy Story3

ESTRELLAS DORADAS

Para lograr todas las estrellas doradas del juego no tenéis más que seguir estos pasos.
AMATEUR BUG COLLECTOR:
- Rescatad a 3 orugas.
AMATEUR GHOST SUCKER:
- Capturad tres fantasmas con el pararrayos.
AMATEUR HAUNTER:
- Poseed 3 ciudadanos.
AMATEUR KICKER:
- Dadle una patada a 5 ciudadanos.
AVID CUSTOMER:
- Recoged todas las personalizaciones de Haunted House, Glen Encantado y Puerto Espacial de Zurg.
BIG SPENDER:
- Gastad 30.000.
BREAKING BOARDS:
- Destrozad 25 cajas y barriles.
ENCHANTED SHERIFF:
- Completad todas las misiones encantadas de Glen.
GONE WANDERIN':
- Recorred una larga distancia a pie.



HAUNTED EXPLORER:
- Encontrad todas las cápsulas con premio en la casa encantada.
HAVING A BALL:
- Golpead 30 cosas con una pelota.
JR MONSTER SLAYER:
- Destruid 5 gárgolas.
JR PIXIE TORCHER:
- Incendiad 5 pixies con un dragón.
JR RE-ANIMATOR:
- Cread 3 ciudadanos zombie.
JUMPIN' JACKRABBITS!:
- Saltad una larga distancia con precisión.
KNOCK IT OFF:
- Aporread a 10 encomendadores de misiones.
LONG HAUL:
- Explorad las zonas en un vehículo.
MASTER GROWER:
- Haced aumentar de tamaño 10 cosas.
MASTER MONSTER SLAYER:
- Destruid 10 gárgolas.
MASTER PIXIE SLAYER:
- Derrotad a 10 pixies.
MASTER RE-ANIMATOR:
- Cread 10 ciudadanos zombie.
MASTER SHRINKER:
- Reducid 10 cosas de tamaño.
MINER 49ER:



- Poned minas a 15 vetas de oro.
MISSION MASTER:
- Completad 50 misiones.
ON A MISSION:
- Completad 10 misiones.
PARACHUTE KING:
- Golpead a 15 objetivos de paracaidista.
POWER SHOPPER:
- Comprad 10 cosas del catálogo.
PRIZE CAPSULE COLLECTOR:
- Conseguid 15 cápsulas de premio.
PRIZE CAPSULE ENTHUSIAST:
- Lograd 25 cápsulas de premio.
PRO KICKER:
- Patead a 10 ciudadanos.
RIDIN' THE RANGE:
- Viajad una larga distancia en "Bullseye".
RIDING THE RAILS:
- Recorred una larga



distancia deslizándoos por los raíles.
ROLLY POLLY:
- Conseguir 40 "barrel rolls" con un vehículo.
SADDLE THE DRAGON:
- Viajad una larga distancia subidos en el dragón.
SAVING UP:
- Tenéis que conseguir más de 30.000 piezas de oro.
SHERIFF OF THE FUTURE:
- Completad todas las misiones del puerto espacial de Zurg.
SPACE EXPLORER:
- Conseguid todas las cápsulas en el puerto para naves espaciales.
SPOOKY SHERIFF:
- Lograd todas las cápsulas que existen en la casa encantada.



TRUCOS DE LOS LECTORES

New Super Mario Bros

Hola ¡¡Salu2!! ¡¡Sois la mejor revista de videojuegos del mundo!! Creo que soy vuestro fan numero 1. Este mes me he decidido y os voy a dar unos trucos que os van a ayudar mucho en «New Super Mario Bros» para Wii.

PERDER LA GORRA

Si consigues 99 vidas, Mario perderá su gorra. En cuanto te pasas un nivel con 99 en el marcador, Mario aparecerá sin sombrero en el mapa. Recuperarás la gorra en cuanto pierdas una vida.

LAS CASAS CHAMPIÑÓN

En «New Super Mario Bros» puedes conseguir que una casa Champiñón bonus aparezca en el mapa siempre y cuando salves con Toad. Para hacer esto, necesitas hacer un nivel con el Toad blanco. Salva a Toad del bloque con la ? en el que está encerrado (cerca del inicio del nivel, escucha los llantos) y corre con él hasta el final del nivel para que una Casa Champiñón aparezca. El tipo de Casa depende del último dígito del tiempo cuando cojas la bandera que está al final del nivel.
VERDE (JUEGO 1-UP):
- Sigue a Toad hasta el final del nivel, baja la bandera cuando el último dígito del tiempo marque 0, 1, 2 ó 3.
ROJO (JUEGO DE UNIR PAREJAS):
- Sigue a Toad hasta el final del nivel, baja la bandera cuando el último dígito del tiempo marque 4, 5 ó 6.
ORO (RECOMPENSA ESTRELLA):
- Sigue a Toad hasta el final del nivel, baja la bandera cuando el último dígito del tiempo marque 7, 8 ó 9.

CÓMO DESBLOQUEAR EL MUNDO 9

Pásate el juego para desbloquear el Mundo 9. Cada nivel en ese mundo está bloqueado en orden a las Monedas Estrella conseguidas en cada uno del resto de los mundos.
9-1: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 1.
9-2: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 2.
9-3: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 3.
9-4: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 4.
9-5: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 5.
9-6: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 6.
9-7: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 7.
9-8: Encuentra todas las monedas estrella en el Mundo 8.

CÓMO DESBLOQUEAR LOS FINALES ALTERNATIVOS

Sólo tienes que hacer esto:
FINAL 1:
- (Peach dice: "¿Te he hablado alguna vez sobre el Mundo Secreto?"). Pásate el juego con menos de 100 Monedas Estrella.
FINAL 2:
- Consigue todas las Monedas Estrella de los Mundos 1-8.

Pablo Borges (email)



NINTENDO DS

Alicia en el País de las Maravillas



DGAMER DESBLOQUEABLES

Registraos en la página del juego para obtener una cuenta DGamer y crear un avatar para desbloquear estos items. Las acciones que os indicamos a continuación podéis hacerlas en modo offline.

VESTIDO DE ALICIA Y ARMADURA DE ALICIA:
- Ganad todas las piezas de la armadura mágica.

VESTIMENTA DE ORUGA:
- Conseguid que Absolem se una al grupo.

VESTIMENTA DE CHESHIRE:
- Conseguid que Cheshire, el gato, se una al grupo.

ABRIGO DE LIRÓN:
- Ingresad "3676" en la pantalla de contraseña.

VESTIMENTA DEL SOMBRERERO:
- Conseguid que el Sombrerero se una al grupo.

ORACULUM VIVO:
- Desbloquead todos los capítulos.

MAESTRO DE ROMPECABEZAS:
- Encontrad todas las piezas del mapa y explorad todas las ubicaciones del mapa.

VESTIMENTA DE LA GUARDIA ROJA:
- Venced a uno de los guardias rojos más duros.

CONEJO APURADO:
- Venced a 50 enemigos usando la habilidad "McTwisp's SLOW DOWN".

SALVADOR DE UNDERLAND:
- Venced al Jabberwocky!.

EL PARCHE DE STAYNE:
- Venced a Stayne doble.

EL MANTO DE STAYNE:
- Venced a Stayne simple.

ESPADA VORPAL:
- Encontrad la espada Vorpal.

RARO, SABIO Y MALICIOSO:
- Conseguid los tres personajes que faltan en el grupo.

LA CHAQUETA DEL CONEJO BLANCO:
- Completad el capítulo 1.

Dragon Quest IX

OBJETOS POR MINIMEDALLAS

A medida que se avanza en la aventura se van consiguiendo minimedallas que podéis canjear por valiosos objetos. Lo que tenéis que hacer es dárselas al pirata Dourbridge. Los objetos que se pueden conseguir son:

LLAVE DE LADRÓN:
- 4 minimedallas.

BANDANA DE MERCURIO:
- 8 minimedallas.

TRAJE DE CONEJO:
-13 minimedallas.

JERSEY JOLLY ROGER:
-18 minimedallas.

MEDIAS TRANSPARENTES:
- 25 minimedallas.

ESPADA MILAGROSA:
-32 minimedallas.

ARMADURA SAGRADA:
- 40 minimedallas.

MUÑEQUERA DE METEORITO:
- 50 minimedallas.

CASCO OXIDADO:
- 62 minimedallas.

TÚNICA DE DRAGÓN:
- 80 minimedallas.

Lego Rock Band

LOS ARTISTAS INVITADOS

Es lo que siempre habéis esperado, jugar con un Freddie Mercury o un David Bowie desmontable. Pues no esperéis más y superad estas canciones en el modo Tour.

QUEEN:
- Acabad "We Are The Champions".

DAVID BOWIE:
- Superad "Let's Dance".

BLUR:
- Finalizad el tema "Song 2".

IGGY POP:
- Terminad la canción "The Passenger".

Marvel Super Hero Squad

NUEVOS PERSONAJES

Si queréis tener un equipo de héroes de verdad, al loro a estas recomendaciones para desbloquear a los mejores.

APOCALIPSIS:
- Lobezno, Lobezno, Dr Muerte, Abominación, Lobezno.



SPIDER-MAN CON TRAJE NEGRO:
- Spider-Man, Capitán América, Abominación, Mística, Spider-Man.

U.S. AGENT:
- Abominación, Iron Man, Dr. Muerte, Abominación, Magneto.

Pokémon Heart Gold

CONSEGUIR NUEVAS TARJETAS

Para desbloquear diversas tarjetas, tenéis que ganar estrellas en las tareas que os



vais a encontrar en el juego. Estas estrellas son acumulables por tarea, hasta llegar a un máximo de 5.

TARJETA NEGRA:
- Ganad 5 estrellas.

TARJETA AZUL:
- Ganad una estrella.

TARJETA DE ORO:
- Conseguid 4 estrellas.

TARJETA DE PLATA:
- Lograd 3 estrellas.

TARJETA DE BRONCE:
- Acumulad 2 estrellas.

The Legend of Zelda: Spirits Tracks

CONSEGUIR TODOS LOS TESOROS

Tanto si habéis jugado el juego y se os pasado alguno por alto, como si vais a jugarlo de nuevas, aquí van unos consejos para encontrar todos los tesoros. Os los dividimos por regiones para que os resulte aún más sencillo encontrarlos todos. Si es que os queremos más que a un hijo.

REGIÓN DE LOS BOSQUES:

TESORO EN ALDEA NOSTRA:
- Buscad un árbol con una colmena junto al que espera un niño. Rodad contra el árbol y escapad de las abejas. Al hacerlo el niño os dará un tesoro.

TESORO EN EL CASTILLO DE HYRULE:
- Id hasta la primera planta del interior del castillo y entrad por una salida al oeste. En una terraza os espera el tesoro.

TESORO EN GRANJA:
- Localizad una zona con agua en la que hay una isla. Al norte hay un puente al que llegaréis desde un saliente. El tesoro es vuestro.

REGIÓN DE LA NIEVES:

TESORO EN EL ALTAR DE LAS NIEVES:
- Conseguid el Sello de las Nievas y Vaporo os dará 100 libras.

TESORO EN LA CASA PONTONES:
- En la propia casa, buscad cuatro piedras a la derecha en el nivel más bajo. Destruidlas y entonad el Canto revelador.

TESORO EN EL LAGO HIELOSTONE:
- Al noroeste del lago, usad el látigo para desplazaros por los salientes del acantilado. Al final está el tesoro.

REGIÓN DE LOS MARES:

TESORO 1 EN CANALIAS:
- Id a la choza del noreste de la aldea y luego a los islotes que hay a la izquierda.

TESORO 2 EN CANALIAS:
- Dentro de la misma choza hay una niña os preguntará si es la más guapa. Mentidle diciendo que sí (hablando por el micrófono) y os dará un tesoro.

TESORO EN EL ALTAR DE LOS MARES:
- En las islas de las seis cabezas de piedra, id hasta la parte más alta del noreste. Veréis dos pájaros; coged uno y planead hasta una de las islas con cabeza de piedra. Subid a lo más alto y dejaos caer planeando hasta alcanzar otra isla que hay al sur.

100 RUPIAS Y TESORO 3 EN CANALIAS:
- En la isla más al este de Canalias tocad el Cantar del ave y agarrad el pájaro que os aparecerá. Id con él hasta la lista del centro, en cuyo norte está el tesoro. En la isla del oeste os encontraréis otro tesoro más.

REGIÓN DE FUEGO:

TESORO EN ALDEA GORON:
- Colocaos en el sitio donde estaba el maestro Llavero, descended y girad a la derecha. Pasad la zona de lava y encontraréis el tesoro.

TESORO EN ALTAR:
- Encended cinco antorchas en el Altar del Fuego y se desplegarán tres puentes. Subid por las escaleras que hay a la izquierda y atravesad el puente de la izquierda.

TORRE DE LOS DIOSES:

TESORO EN EL NIVEL 1:
- Tenéis que ir al primer nivel y a continuación a la esquina noroeste de la primera planta. Destruid la grieta con una bomba y el tesoro será vuestro.

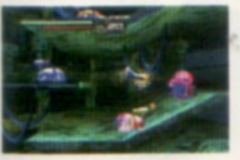
TESORO EN EL NIVEL 3:
- En el tercer nivel tenéis que ir al norte de la primera planta y haced explotar la pared de las dos antorchas.



TESORO EN EL NIVEL 5:
- Conseguid las tres Lágrimas de la luz, y subid a la primera planta. Tenéis que buscar un bloque cuadrado y subirlo usando el espectro. Id con Link a la izquierda y, cuando lleguéis a unos bloques de piedra cuadrados, hacedlos explotar con las bombas. Entrad a continuación y dirigíos abajo hacia la derecha. ¡El tesoro es vuestro!

PSP

Astro Boy



■ ALGUNAS VENTAJAS EXTRA

Durante el juego, pulsad **Start** e introducid cualquiera de los códigos en el menú de pantalla.

DESHABILITAR SUPERS:
- L, L, R, R, L, ←.

IMPULSOS INFINITOS:
- R, R, L, R, ←, ↑.

CAMBIAR TRAJE:
- R, ↑, L, ↑, ↓, R.

HABILIDADES AL MÁXIMO:
- ←, ←, L, ↓, ↓, L.

INVENCIBLE:
- ↑, ↓, ↓, ↑, L, R.

Ben 10 Alien Force: Vilgax Attacks

■ TODOS LOS EXTRAS Y VENTAJAS

Introducid los códigos indicados en la opción trucos del menú de pausa para activar las ventajas que harán de vuestro héroe alguien imbatible.

HEROTIME:
- Todas las actualizaciones.

EVERYTHINGPROOF:
- Invencible.



GENERATOR:
- Energía Alien ilimitada.

PRIMUS:
- Desbloquea todos los aliens (los 10), después de que Ben los haya perdido.

Dante's Inferno

■ CONSEGUIR CÓMIC DESBLOQUEABLE

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad para desbloquear un Comic de Dante's Inferno.

■ DIFICULTAD INFERNAL

Completad el juego en cualquier nivel de dificultad.

■ OBTENER ALMAS ILIMITADAS

En ocasiones, Virgilio aparece en los puntos de guardado. Si os acercáis y presionáis **R**, él narrará una parte de la historia. Si volvéis a hacerlo, Virgilio contará algo más y os dará algunas almas.



Una vez obtengáis las almas, guardad la partida y suicidaos o cargad desde el punto guardado. Virgilio volverá a aparecer y obtendréis más almas. Realizad este truco las veces que queráis para ir consiguiendo almas. Otra forma de conseguirlas es en la Lujuria, donde la Emperatriz descansa su mano sobre el elevador y debéis tirar de las palancas de uno u otro lado. En vez de tirar de las palancas, seguid matando a los enemigos, que saldrán constantemente, para obtener cuantas almas queráis.

Dead or Alive Paradise

■ ESCENARIOS Y PERSONAJES

Si queréis competir en nuevos escenarios y además desboquear a Rio, aquí está todo lo que necesitáis saber.

REGRESA A CASA MAÑANA:
- Completad el juego



con cualquiera de las chicas y desbloquearéis esta opción en el Hotel.

PARAÍSO PRIVADO:
- Completad el juego con cualquiera de las chicas y desbloquearéis esta opción en el menú principal.

PLAYA BANDERA:
- Acumulad un total de 50 "Venus clips" desbloqueados en todo el juego con cualquiera de las chicas.

RIO:
- Conseguid el ítem "Zack's Challenge" en el Hotel. Después id al casino, desafiad a Rio Blackjack y ganad una partida de Blackjack.

Modnation Racers

■ TELETRANSPORTE TURBO

Si otro jugador utiliza un portal de teletransporte, pasad a través del portal abierto y saldréis a la vez que el jugador que lo haya traspasado primero.

■ TURBO AL COMIENZO

Presionad el botón de aceleración justo en el momento en que oigáis la palabra "Go!" para salir disparados justo al comenzar la competición.

Metal Gear Solid: Peace Walker

■ CONSEGUIR A HIDEO KOJIMA

Es posible reclutar a HIdeo Kojima para The Destination of the Nuclear Warheads, escena interactiva del videojuego, seleccionando el vehículo que tenga como matrícula la siguiente frase: Centro



America 63824 Peace Sentinel.

■ CAMISETAS DESBLOQUEABLES

En el menú de inicio del juego dirigíos a Extras, luego a Network y finalmente a Introducir Código para poder conseguir camisetas con estas claves. Tened en cuenta que es necesaria una cuenta en PS Network para poder desbloquearlas.

2000016038415:
- Camiseta negra con el logo blanco de Peace Walker.

2000016035902:
- Camiseta color oliva con un logo de Arte de Snake.

2000016032338:
- Camiseta gris con un logo de Arte de Snake en la espalda.

2000016032574:
- Camiseta gris con un logo de MSF.

■ FASES DE MONSTER HUNTER

Antes de nada, leed todos los archivos de Chico y luego entrad en Extra Ops 29. Dirigíos a la zona de la playa y localizad al gato que habla. Esto hará que se desbloquee la primera etapa de Monster Hunter. Jugad a esta etapa para desbloquear las siguientes etapas.

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Patapon 2

Hey, ¿qué tal? Este ya es el quinto correo que escribo a Hobby Consolas, y la verdad solo quiero verlo publicado no me hace falta que me mandéis una camiseta, XD.

Hoy me he comprado «Patapon 2», un juego bastante entretenido, y hay veces que necesitaremos conseguir mineral del bueno para evolucionar o subir nivel a algunos patapons. En las primeras misiones hay una que es derrotar al Dodonga, pues esta bestia nos da materiales como mitrillo, hierro, o incluso rocas de titaneo que nos serán muy útiles para subir de nivel a la mayoría de rarepons. Si hacemos esta misión bastantes veces el enemigo se cambiará, y pasará de ser un Dodonga a ser "el dragón de la niebla". Este es muy poderoso y tiene unos cuernos enormes. Para derrotarlo necesitareis: 3 Dekapon de tipo rarepon (los rositas de abajo, con nivel 1-2 bastará) con hombreras Gigas (se consiguen recuperando huevos misteriosos) y martillos de hierro (se pueden conseguir en la fortaleza de los Karmen del bosque Usso); 6 tatepon al nivel 4 (si son rerepon con nivel 3-4 bastará) con escudos de hierro o de acero, espadas de acero y casco de hierro; 6 yumipon de nivel 4-5 (si son rarepon con nivel 3-5 bastará) con lanzas y casco de hierro y a nuestro héroe le ponemos de clase Kibapon (se desbloquean evolucionando a los yaripon por la rama de arriba) le equipamos un caballo rápido, una pico de hierro (se puede conseguir la fortaleza Karmen del bosque Usso), un casco de acero y acordaos de cambiar la máscara (hay una que te protege de incendios feroces que la puedes conseguir en lo del "pagaret" donde llevas huevo misteriosos y eso).

¿Todo listo? Pues con esto ya puedes comenzar la misión, pero tal vez acabarla sea otra historia.

"El dragón de la niebla" va desapareciendo a medida que está más lejos de vuestras tropas, así que procurad mover la cámara para poder avistarlo. Si ya habéis acabado con el Dodonga varias veces solo tendréis que aprender a esquivar dos ataques. "El dragón de la niebla" hace un rugido que afectará a todos los patapons, pero afortunadamente se puede esquivar, aunque es difícil. Cuando veáis al jefe atacad, pero no os mováis del sitio (me refiero a que no hagáis la canción PATA PATA). Cuando vaya a ejecutar el rugido veréis que empieza a mover la mandíbula, ahora activad la canción del CHAKA CHAKA y vuestros patapons volverán con Hatapon (es el que lleva la banderita). Si tenéis suerte y vuestros patapons son rápidos el ataque no os dará.

Y bueno eso es todo... un saludo a la revistaaa. ¡Uff! :P

Danny Ruiz (Ibiza)

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



En septiembre celebramos en Japón el "Keiro no Hi", (día del respeto a las personas mayores). Aquí me veis en su desfile, homenajeando a mi abuelo Yoshi Toykaduko. ¡Hola!

Encantado con Monster Hunter

@Hola Yen, espero que puedas responderme a unas cuantas preguntas relacionadas con el mejor juego online de todo el catalogo de Wii, «Monster Hunter Tri».

■ Se decía que con este «MH» se buscaba que la "fiebre" por esta saga se instaurara en Europa; y me pregunto: ¿Lo ha conseguido? ¿Ha tenido buenas ventas, al menos en España?

Desde luego, el éxito no ha sido el de Japón, ni mucho menos, pero las ventas no han ido mal para un juego tan especial, aunque se ha quedado por detrás de los juegos más vendidos de la consola Wii, como los «Mario», «Wii Fit», etcétera.

■ Dado el gran componente online del titulo, ¿Es posible que se "actualice" el juego mediante Internet, con nuevos monstruos, armas y objetos? Si así fuera, ¿Crees que seria gratuito o habría que "pasar por caja"?

De momento no se ha hablado de ninguna actualización y no parece que esté en los planes de Capcom. Una pena...

■ Para acabar, te preguntaré: ¿Cuál consideras que es el jefe mas difícil de toda la saga «Monster Hunter?

Uf, no sé, los hay realmente difíciles, pero el "Último Dragón" en el «Freedom 2» de PSP me pareció tremendo.

■ Ya solo me queda darte las gracias, ya que dinero para jamón no me queda...

¡¡Pues ahorra un poco más!!

Vicente Pintor



STREET FIGHTER X TEKKEN se ha convertido en el gran anuncio de los juegos de lucha. El enfrentamiento entre las dos sagas más populares del género está creando una gran expectación, aunque no tendrá lugar hasta, al menos, 2012.

El futuro de Call of Duty

@Saludos, Yen. Te envío unas preguntillas sobre, más que nada, fechas de salida de juegazos que irán saliendo durante final de año y al año que viene. Tengo una PS3, una Wii y una PSP. Saludos y felicidades por tu genial sección y por la gran revista que hacéis mes a mes, gracias por aclarar mis dudas:

■ ¿Se sabe la fecha de salida de «Patapon 3», y qué novedades incluirá respecto a la primera y la segunda parte ? Me gusta mucho esta saga.

La tendrás a finales de año con novedades como multijugador hasta 8, con 80 misiones y casi 20 nuevos enemigos.

■ ¿Se sabe la fecha de salida de «Marvel vs Capcom 3»? ¿Y del nuevo «Street Fighter vs Tekken»? No es que sea el mejor en juegos de lucha, pero me resultan muy divertidos y desafiantes.

El primero llegará a principios de 2011, y para el segundo habrá que esperar un par de años, según Yoshinori Ono, su creador.

■ ¿Si Infinity Ward ha dejado Activision, y Treyarch produce el nuevo «Call of Duty», ¿Quién se-



PATAPON 3, la tercera entrega del original juego de acción y estrategia para PSP, tiene prevista su salida para finales de año. Entre sus novedades destacan un multijugador y 20 nuevos enemigos.

¿La pregunta del mes?

¿Es cierto que Kinect reconoce voz solo con acento mexicano?

■ ¿Qué tal, Yen? He oído decir que Kinect no reconocerá nuestro acento, sino solo el acento mexicano en el idioma español. ¿Qué hay de cierto en todo ello? Gracias.

Muy poco. Te explico, efectivamente Kinect llegará a España en noviembre sin la opción de reconocimiento de voz, porque de momento solo estará disponible en inglés, japonés y español/mexicano, este último destinado a los usuarios de habla hispana en USA (106 millones). Posteriormente, en primavera, llegará la actualización en castellano con nuestro acento, ya que es un proceso que lleva mucho tiempo, y se han priorizado los mercados mayores. De todos modos, en estos primeros juegos apenas es necesaria esta opción, así que no va a suponer ningún problema para disfrutar a tope de Kinect.

Eva Santos Izquierdo (Lugo)

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:

- *telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es*

Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

rá el siguiente estudio en crear el nuevo juego de la saga? Y... ¿Se sabe algo de un modo zombies en el nuevo «Black Ops.»? Sería lo mejor.

De momento Treyarch se ha quedado como el único desarrollador de la franquicia, así que si tienen éxito con «Black Ops» es probable que sigan haciéndolos ellos. En cuanto al modo zombies, no se ha dicho nada, pero sabemos de buena tinta que es más que probable que esté.

■ **Y por ultimo, que ya me pongo pesado, ¿para cuándo saldrá el nuevo «Heroes on the Move» para PS3? ¿Cómo será el juego? Es que me encantan las tres sagas que se dan cita en este crossover. Y, si se sabe algo de un nuevo «Sly»... Me darías una alegría muy grande, me encanta esa saga.**

Es un juego que reunirá a las mascotas de Sony, Ratchet, Clank, Jak y Sly con el uso de Move. De momento no tiene fecha, aunque se espera para 2011. Y en cuanto a «Sly», lo último es su recopilación que llegará en noviembre con opción 3D.

Javier Tovar

« ES DE ESPERAR QUE TREYARCH SIGA REALIZANDO NUEVAS ENTREGAS DE CALL OF DUTY YA QUE LO ESTÁN HACIENDO MUY BIEN »

Dudas sobre PS Home

@ Hola Yen, soy una gran seguidor de la revista y me gusta mucho. Tengo 14 años y soy poseedor de 2 NDS, una PS3, una PS2, una Wii y varias consolas antiguas. Bueno, mis preguntas eran las siguientes:

■ **¿Los espacios en PlayStation Home se quedan almacenados en el disco duro y ocupan espacio o se quedan en la caché y no ocupan nada? Es que me metí hace poco y tenía que descargar todos los espacios de nuevo.**

Se quedan almacenados en la cache y no ocupan nada pero el problema es que se van actualizando y si no entras en unos días encontrarás cambios.

■ **¿Cómo se puede borrar un espacio en el que ya no te quieras meter?**

Al no ocupar nada, no hay problema en tenerlos aunque no los uses, pero si de todos modos quieres eliminarlo, tendrás que quitar Home y reinstalarlo.

Edu Lamadrid (Cádiz)



THE SLY COLLECTION reunirá en un solo Blu Ray los tres juegos de PS2 de este personaje, con gráficos mejorados en alta definición, compatibilidad con 3D y en algunas fases con Move. Y todo ello a buen precio. Llega a finales de año.



Problemas con una consola

@ Muy buenas Yen, es la primera vez que te escribo en estos 8 años que llevo siguiendo vuestra revista, y quisiera que me aclararas unas dudas acerca de la Xbox 360:

■ **La primera es que yo compré mi Xbox 360 de segunda mano a un particular... que sinceramente me sorprendió el bajo precio al que me la vendió y dejándomela probar antes para que viese que no tenia ningún problema de luces rojas, etc... el caso es he estado entretenido mucho tiempo con ella, hasta que me decidí a entrar en el mundo Live, compré el wifi (también de segunda mano) y me puse a ello. En fin, imagínate cuál fue mi decepción al ver que la consola estaba baneada y no podía jugar online. Y la duda viene aquí, con el nuevo modelo de Xbox 360 sé que se pueden trasferir los datos, etc, ¿Pero me dará algún problema el hecho de que mi consola este baneada y con la nueva no podré tampoco conectarme al Live? (esta vez la compraré nueva puesto que me ascendieron ¡¡¡yuju!!!)**

Enhorabuena por el ascenso. Puedes transferir determinados datos, pero si pertenecen a una cuenta baneada no podrás usarlos. Si quieres hacer las cosas bien, ponte en contacto con el SAT de Microsoft y cuéntales tu caso... y la próxima vez asegúrate bien qué es lo que compras.

■ **La segunda es «True Crime Hong Kong» me proporciona-** ▸▸

Sobre el PSjailbreak

Miguel Torija

LLegó la hora que unos pocos deseábamos que nunca llegara, la PS3 ya se puede piratear, sí, la implacable consola de Sony ha sido vencida, y ahora, un maldito USB llamado PSjailbreak hace que podamos jugar sin pagar por el esfuerzo de muchos, mucha gente se queja del excesivo precio de los juegos, he llegado a leer en foros que les parece bien porque en tiempos de crisis no hay casi ni para comer, y que se fastidie Sony, ay amigo, te compadezco si estás en esa situación, pero yo si fuera tú en vez de buscar esa situación a más gente concéntrate en salir tú de la tuya, y si no puedes comprar 3 juegos mensuales te compras 1. ¿Ahora qué pasara? ¿Inutilizara Sony los USB? Sería una buena solución si pudiéramos cargar los mandos con energía solar pero no es así. Lo único que ha dicho será que quien lo utilice será baneado de PSN, lo cual me parece insuficiente. Para mí la solución está en prohibir ese producto que tanto daño esta por hacer.

Yen: Afortunadamente, Sony ha reaccionado con rapidez y ya ha sacado el firmware impide acceder a PSN con este accesorio. Una vez más, lo que más sorprende es la condescendencia con que se miran estas cuestiones en el mundo de los videojuegos. Si alguien consiguiera saltarse la seguridad de las tarjetas de crédito se armaría una tremenda, pero con las consolas parece que no pasa nada. Ojalá llegue un momento en que esto cambie y se persiga a la piratería con todo el peso de la ley.

vuestra OPINIÓN



No es el fin de las consolas

José Rafael de la Torre

El motivo de este correo es rebatir la opinión emitida por el lector Sr. Tino Callado en el número de agosto. Me parece exagerado que estemos ante el "fin de las consolas". En el aspecto de la innovación, cierto es que en ocasiones nos toca jugar a la secuela 300 y pico de una serie; pero esta situación se suple ante juegos como «Locoroco», «Portal», «Echocrome» o «Heavy Rain»... que le demuestran a uno que no todo está inventado, los nuevos sistemas (Kinect, Move, Wii) han hecho que personas que no han cogido un mando en su vida ahora jueguen activamente, y qué decir del juego on-line. Respecto el precio, cierto que son muy malos los momentos, pero basta ver los créditos de un juego para entender la gente que hay detrás trabajando y que justifica los precios, precios que son susceptibles de rebajas, series económicas (benditos platinum), segunda mano y el tan socorrido "oye amigo, me prestas este". En el tema de la piratería comparto que es la gran lacra, pero al menos se ve "frenada" por un mayor control (instituciones, policía) y sobre todo con el mejor anti-copy que existe: la educación, ya que no somos ni uno, ni dos, los que tenemos en cuenta el trabajo realizado por otros para la creación de un juego. Por tanto, no creo que estemos ante el fin de las consolas.

Yen: Yo estoy más en sintonía con tu visión más optimista de la situación... pese a la piratería.

» **rá la satisfacción que lo hizo en su momento «Grand Theft Auto 4»? Y si se sabe si tendrá algún modo online y descarga de contenido.**

Bueno, «GTA» son palabras mayores, pero «True Crime» tiene muy buena pinta. Y seguro que lleva modo online y contenidos descargables.

Carlos Soler

En un mar de dudas

@Hola, Yen. Dentro de unos meses van a salir al mercado algunos juegos que me interesan pero por culpa de la crisis no los puedo comprar todos, así que recurro a tu sabiduría...

■ **En primer lugar, en juegos de carreras van a salir «Gran Turismo 5» y «Need For Speed Hot Pursuit». Los dos son muy buenos, pero de ellos solo me voy a comprar uno. ¿Cuál de los dos?**

Depende de lo que busques. «Gran Turismo 5» propone una simulación más realista y profunda, con montones de opciones y posibilidades, mientras que «Need For Speed» apostará por un estilo totalmente arcade, con diversión directa y sin complicaciones, persecuciones, carreras... De su calidad final, pronto verás los análisis de ambos.

■ **Como bien sabrás, están a punto de salir el "todopoderoso" «Call Of Duty Black Ops» y el nuevo «Medal Of Honor» los dos son shooters de primera persona pero ¿Cuál de los dos ves que promete más?**

Prometen los dos, si bien es cierto que técnicamente «Call of Duty» parece que va estar un poco por encima de su rival... aunque la opinión final de Hobby la podrás ver también muy pronto, cuando los analicemos.

« ¡NINTENDO 3DS NO TIENE AUN NI PRECIO NI FECHA DE SALIDA ASÍ QUE ESPECULAR CON FUTURAS REBAJAS PARECE CIENCIA FICCIÓN »

■ **Esta es la última. En meses van a salir «Enslaved: Odyssey To The West» y el esperado «Assassin´s Creed: La Hermandad» y querría saber cual de los dos sería la mejor opción. Gracias por contestar ¡Y pon una foto tuya!**

Si yo pongo un foto todos los meses, lo que pasa es que por unas cosas u otras nunca termina de salir bien...

«Enslaved» tiene buena pinta, y lo que he visto me ha gustado, pero «Assassin´s», con su modo multijugador, se presenta como una alternativa demasiado tentadora.

Dyno Mellino

El precio de Nintendo 3DS

@Hola, Yen. Soy un gran seguidor de vuestra revistas desde... ¡Buf! ni yo sé desde cuándo. En primer lugar, quiero felicitaros por vuestra revista y por vuestra web, pero al grano...

■ **Poseo una PSP, una Wii y una PS2 y me gustaría que me recomendaras un shoot'em up para PSP al estilo de «Resistance Retribution» que no sea el último «Metal Gear Solid».**

Pues además de «Resistance», prueba «Socom 3», cualquiera de los dos «Syphon Filter» y «Medal of Honor 2».

■ **¿Se sabe algo del próximo «NBA Live 11»? Es que le tengo muchas ganas.**

Sí, que se llamará «NBA Elite 11» e incluirá un nuevo sistema que permitirá manejar a los jugadores individualmente.

■ **Y por último, ¿Se sabe si pasados dos o tres meses de que se saque la 3DS se bajará un poco el precio a menos de doscientos euros?**

Todavía no tiene precio ni fecha de salida, así que especular con una posible rebaja se podría considerar ciencia ficción...

David Domínguez Mellado (Barcelona)



NBA ELITE 11 dará un importante impulso a la saga, sobre todo en lo referente a la jugabilidad. El control ofrecerá más posibilidades y la mecánica de tiro intentará simular con los joystick los lanzamientos en el basket real.

Rugby en las consolas

@Hola, Yen. Tengo una pequeña duda y, bueno quería saber si me la puedes resolver. La pregunta es...

■ ¿Hay algún juego de rugby para Xbox 360 ? Sé que hay de fútbol americano pero no he visto ninguno de rugby. Muchas gracias.

Para la primera Xbox sí que salieron algunos, de la mano de EA Sports, pero la saga se cortó con «Rugby 06». Ahora HB Studios tiene anunciado «Rugby 2012» para Xbox 360 y PS3 que supuestamente iba a salir este año, pero no hay noticias ni imágenes... en fin, cruza los dedos.

Kevin (Barcelona)



CRYSIS 2 retrasó su salida prevista para finales de este año hasta el 25 de marzo de 2011, pero eso no impide que el juego siga teniendo una pinta estupenda. Y además es uno de los que apuesta muy fuerte por las 3D.

«EL FUTURO DE LA SAGA MODERN WARFARE ESTÁ EN EL AIRE HASTA QUE SE ACLAREN LOS ASUNTOS LEGALES CON INFINITY»

No hay dos sin tres

@Hola, Yen. Quiero felicitaros por la revista. Soy fan de vosotros desde hace poco.

■ ¿Van a sacar ‹Bioshock 3›?

En Take 2 tienen claro que es una saga crucial para ellos y, a pesar de que las ventas de la segunda entrega no han ido como esperaban, el juego tiene buena reputación... Por el momento llegará «Bioshock Infinite», que no será estrictamente una tercera parte, sino un "giro de tuerca": sucederá varios años antes, será en una ciudad flotante...

■ ¿Sacarán ‹Mass Effect 3›?

También, y se rumorea que quizá se presente en apenas unos días. Su desarrollo lo ha confirmado Bioware en muchas ocasiones (incluso se habla de él dentro de «Mass Effect 2»). Por cierto, que esta vez parece seguro que también saldrá para PS3, sobre todo tras confirmarse que la segunda entrega también llegará a la consola de Sony.

■ ¿Y ‹Uncharted 3›?

Pues también lo puedes dar por hecho. Aunque tampoco hay confirmación ni anuncio oficial, todo el mundo da por seguro que tanto Sony como Naughty Dog seguirán apostando por una saga que está logrando un gran éxito de ventas y críticas. Quizá lo tengamos para 2011.

■ ¿Y ‹Modern Warfare 3›?

No te cansas, ¿eh?. Este caso es más complicado, pues la turbulenta salida de los pesos pesados de Infinity Ward ha detenido la continuación de esta franquicia, al menos hasta que se resuelvan los problemas legales.

■ Y por último, ¿Cuándo sale ‹Crysis 2›?

Esta pregunta es fácil: el 25 de marzo de 2011.

Antón Viqueira

En un mar de dudas

@¡Hola, Yen! Me llamo Carles y tengo 12 años. Actualmente poseo mi queridísima PS3 slim de 120 GB. Soy un gran admirador vuestro desde hace dos vacaciones, cuando compre el nº203 para entretenerme en la playa. Por cierto, sois la mejor revista de videojuegos, y no es peloteo.

■ Mi primo me ha dejado ‹Red Dead Redemption›, grandísimo juego por cierto, el final es el mejor que he visto. Cuando pase un tiempo, me lo compraré a bajo precio para tenerlo igualmente. La duda consiste en si mis datos seguirán intactos desde la ultima jugada aunque sea un disco distinto. Creo que sí, pero quería estar seguro.

Sí, todos tus logros y trofeos están asignados a tu consola y a tu cuenta de usuario, así que los conservarás aunque tengas un juego nuevo.

■ Mi juego favorito es ‹GTA IV›, obviamente el mejor. Me preguntaba si el futuro ‹GTA V› podría llegar a no salir en PS3, por si tardan mucho en hacerlo, ¿Quizás de una futura PS4? Por cierto, en su tiempo, ¿hubo una ▸▸

vuestra OPINIÓN

¿Videojuegos completos?

Antonio Ruiz

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Éste fue mi e-mail a Rockstar Games: Antes que nada, enhorabuena por la maravillosa obra de arte que habéis sacado, «Red Dead Redemption», el cual compré con tantísimo gusto que no me importó lo mas mínimo su elevado precio. Lo que quiero deciros, es que al comprar un videojuego que tu crees que es tan divertido y cumple tus expectativas (este las cumple) y por supuesto, está COMPLETO, uno llega a casa con unas ganas impresionantes de jugarlo, pero en realidad, ¿Es cierto del todo que el juego está completo? Yo pienso que no, y es ahí cuando me decepciona el abuso que se nos está ocasionando a los usuarios por vendernos un producto que en realidad no está completo, y aprovechan las posibilidades que se les añaden a las videoconsolas de nueva generación, como el uso de internet y el store, para intentar "sacarnos el dinero" nuevamente con contenidos DLC, los cuales deberían aparecer ya en el videojuego. ¿Acaso no me he gastado 70 euros ya en el videojuego? ¿Por qué después se me venden pedacitos de el?.

Yen: No estoy del todo de acuerdo. Es cierto que en algunos juegos se hace lo que tú dices, pero «Red Dead» por sí solo está más que completo y los DLC posteriores son una OPCIÓN para ampliar más su diversión.



edición limitada de «GTA IV»?

No creo que se alargue tanto su lanzamiento como para llegar a una próxima PlayStation... Y no creo que Sony tenga pensado sacar una nueva PlayStation en unos años. Mi apuesta es que llegará a PS3 en 2012. Sí, hubo una edición especial, pero he buscado recientemente y creo que ya no está disponible.

■ **Estoy impaciente porque llegue Navidad, ya que mi tía me regalará «Little Big Planet» más un mando y mis padres me podrán comprar otro juego pero no se por cuál decantarme. Según tus gustos, ¿cuál elegirías?. Es difícil,**



FINAL FANTASY XIV se pone a la venta el 30 de septiembre en PC, y llegará a PS3 en marzo. Esta entrega es un juego de rol masivo online (MMORPG) que exige una cuota de 10 euros mensuales además del precio del juego.

« AUNQUE NO HA HABIDO UN ANUNCIO OFICIAL THIS IS VEGAS PARECE HABER SIDO CANCELADO DEFINITIVAMENTE »

pero va, mójate. Son: «Uncharted: el tesoro de Drake», «Dead Space», «Metal Gear Solid 4», «Resident Evil 5» y «Call of Duty Modern Warfare 2».

Uf, me lo pones muy difícil. Y me mojo, pero recuerda que son mis gustos, no los tuyos: Yo me quedaría con «Uncharted» o «Metal Gear»... y trataría de hacerme con los demás en cuanto pudiera.

■ **¿«Mafia II» también tendrá online?**

No, solo descargas.

■ **¿Que pasó con «This is Vegas»?, no he escuchado hablar de él desde hace tiempo.**

Parece ser que ha sido cancelado... puede que definitivamente.

■ **El videojuego de «Saw», ¿Es bueno o malo? Porque no vi vuestro análisis, ¿Qué nota le disteis?**

Ni lo puntuamos, era horrible.

■ **Aunque no este a la altura de «GTA IV», «Saints Row 2», ¿Está un poco al alcance de gráficos y diversión? Porque me gustaría comprarlo.**

Está muy bien, no llega a la altura de «GTA» pero es bastante bueno técnicamente y además tiene un aire muy gamberro que lo diferencia bastante de «GTA».

■ **Y por último, ¿eso de pagas mensuales para «FF XIV» no es un timo? ¿Son 10 euros cada mes o sólo algunos meses?**

Son 10 euros mensuales, en cuotas fijas. y en cuanto a si es un timo... Bueno, como siempre todo depende de la diversión y duración que ofrezca el juego.

Carles Polo

Gran Turismo con volante

@ **Buenas, Yen. Te he escrito varias veces, a ver si ahora me contestas.**

■ **He visto que ahora salen ediciones coleccionista de muchos juegos, y en «Gran Turismo 5» he visto que también salen, pero no he visto ninguna edición en la que vengan volante y pedales. ¿Se sabe algo sobre algún pack así?**

De momento solo se ha hablado de un pack (confirmado solo en Japón) que incluye una PS3 slim de color azul y otros regalos, pero nada de volantes. Y las ediciones especiales traen más coches, guías, llaveros, ilustraciones, etc. De todos modos no es descartable que finalmente aparezca alguno que si incluya juego y volante. Y lo que si tienes es el volante oficial del juego, que ha desarrollado Logitech, por 129 €.

■ **En «Red Dead Redemption» van a salir varios DLC, pero por lo que he visto son todos de pago. ¿Va a haber algún otro gratuito?**

Rockstar no ha dicho nada al respecto, y el próximo que saldrá, «Pesadilla de los no muertos» también será de pago.

■ **En el número 228 vi un artículo sobre estudios para diseño y desarrollo de videojuegos. Me quedan unos añitos para llegar hasta ahí quería saber si hay algún desarrollador gratuito en internet.**

Puedes desarrollar juegos para las plataformas online de las consolas, como los juegos "indie" de 360 o Wii Ware. La ventaja de Xbox es que no necesitas aprobación para publicarlos. Aunque debes buscar tú las herramientas (y son de pago).

Iván Tartajo



DRIVING FORCE GT será el volante oficial para «Gran Turismo 5» tras el acuerdo entre Logitech y Polyphony. Costará 129 €.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **HOLA YEN, ¿ES VERDAD QUE SI VOY A UN GAME Y LES DIGO QUE SOY COLEGA TUYO ME REGALAN JUEGOS?**

Yen: Claro, tú ve y diles que eres mi colega, que ya les aviso yo para que te traten como te mereces... listillo.

@ **HOLA, ESCRIBO ESTE CORREO PARA PREGUNTAROS SI SABÉIS DE ALGÚN SILLÓN QUE SEA CÓMODO PARA JUGAR A VIDEOJUEGOS Y SI ES ASÍ DÓNDE PUEDO COMPRARLO. GRACIAS.**

Yen: Pues en IKEA tienen unas gangas de aúpa. Algunos modelos te dan masajes y todo.

@ **HOLA YEN, UNA PREGUNTA: COMO AHORA SE HABLA TANTO DE LOS JUEGOS EN 3D DENTRO DE POCO TODOS LOS JUEGOS SERÁN EN 3D Y HABRÁ QUE PONERSE LAS GAFAS ESAS Y YO COMO TENGO GAFAS NO SÉ CÓMO PODRÉ PONERME LAS GAFAS PORQUE SI ME QUITO LAS MÍAS VEO MAL. RESPÓNDEME QUE ME TIENE MUY PREOCUPADO.**



Yen: Mira, tú ponte tus gafas, encima las gafas para 3D y encima de ellas las gafas de sol... y si logras ver algo me lo cuentas.

✉ **HOLA ME LLAMO ANTONIO, SOY UN GRAN FAN DE HOBBY Y DE FIFA POR ESO ME GUSTARÍA HACERTE UNA PREGUNTA AXEL:**

Yen: Ejem... Axel no ha venido, ya le diré que has preguntado por él.

@ **Y LA SEGUNDA Y NO MENOS IMPORTANTE ES SI TE LLAMAS YEN O ES COMO YO QUE SOY TONI PERO ME DICEN PARE?**

Yen: Pues yo me llamo Yen y me llaman de muchas formas: genio, maestro...

JUEGOS PARA MÓVILES

Seres mitológicos, espartanos, combates a muerte con enemigos gigantescos... no, no os vamos a hablar de «God of War», aunque está claro que Argos se ha inspirado mucho en Kratos en su regreso a iPhone

EL JUEGO DEL MES

■ precio: 5,49 € ■ compañía: GAMELOFT ■ género: ACCIÓN/AVENTURA
■ dónde descargarlo: Apple Store

■ Móviles compatibles: iPhone e iPod Touch.









1. LOS COMBATES son constantes. Suerte que existe un amplio número de movimientos y podemos potenciar las distintas armas.
2. LOS JEFES FINALES tienen un tamaño descomunal. Hay que buscar su punto débil y castigarlo.
3. LOS GRÁFICOS destacan por su fluidez y la calidad de las texturas, sobre todo en iPhone 4.

¡ESTO ES ESPARTA!

HERO OF SPARTA II

Sobrevivir al inframundo griego fue una hazaña épica, pero ahora nos toca "apechugar" con las consecuencias.

ARGOS, REY DE ESPARTA, regresa por fin a su tierra después de enfrentarse al mismísimo Hades, señor del inframundo. Pero al aproximarse a la costa descubre que una terrible maldición ha caído sobre la ciudad, por lo que debe blandir de nuevo su espada para enfrentarse a cientos de criaturas salidas de la mitología griega, como sirenas, cíclopes o minotauros... sin descuidar su inteligencia, vital para encontrar el punto débil de un buen número de gigantescos enemigos finales, como la mantícora.

→ESTOS COMBATES SON MUY INTENSOS y, gracias a un preciso sistema de control, es posible realizar todo tipo de ataques, combos y espectaculares golpes finales, que se realizan pulsando la combinación de botones que aparece en pantalla (al estilo «God of War»), y que consiguen mantener un ritmo de juego muy elevado. Pero no todo en la aventura es luchar, así que además de superar zonas de plataformas y algunos sencillos puzles, también debemos potenciar nuestras armas y magias gracias a las orbes que desprenden los enemigos, aprender nuevas habilidades, como planear, o resolver pequeños minijuegos que hacen que la fórmula, aunque algo vista, funcione a la perfección. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	93
SONIDO	90
DURACIÓN	92
DIVERSIÓN	90

Valoración A pesar de no ofrecer nada que no hayamos visto ya, el juego convence gracias a sus intensos combates y a una conseguida ambientación.

PUNTUACIÓN FINAL 91

ENVÍA TUS DUDAS

Si tienes dudas sobre móviles escribe a:
■ *movil.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El resurgir de Nokia



■ **Siempre he sido usuario de Nokia, pero últimamente se ha quedado un poco atrás... ¿volverá a sorprender?**

Hola Sergio. Nosotros no creemos que Nokia se haya quedado atrás. De hecho, en la actualidad tiene en el mercado algunos de los terminales más punteros que se pueden encontrar. Lo que sí es cierto es que desde hace unos años la competencia es muy dura y otras compañías lo están haciendo realmente bien, como Apple con su iPhone o Samsung, Motorola y HTC con sus terminales basados en Android, lo que ha propiciado que el mercado de la telefonía móvil esté más abierto que nunca. De todas formas, estamos seguros de que Nokia va a recuperar mucha presencia en los próximos meses, sobre todo gracias al lanzamiento de su nuevo sistema operativo, Symbian ^ 3, que incluirá un montón de novedosas funciones, y que sacará lo mejor de sus próximos terminales, como el Nokia N8, que contará con pantalla táctil OLED, procesador para gráficos en 3D y salida de video HDMI.

Sergio Pozo (e-mail)

LISTAS

Nuestros favoritos

1. Metal Gear Solid Mobile (N-Gage)
2. GTA: Chinatown Wars (iPhone)
3. N.O.V.A (iPhone)
4. Resident Evil 4 (iPhone)
5. God of War: Traición
6. One (N-Gage)
7. Metal Slug M3
8. The Secret of Monkey Island (iPhone)
9. Pro Evolution Soccer 2010 (iPhone)
10. Hero of Sparta II (iPhone)



HERO OF SPARTA II
La nueva aventura de Argos mejora en todos los apartados a su predecesora, y nos ofrece cientos de combates y momentos épicos. Si fuera algo más original (se parece demasiado a «God of War»), su nota hubiera sido más alta.

Los más descargados

MOVISTAR
1. Pro Evolution Soccer 2010
2. Tour de Francia 2010
3. Reto Mental 3

VODAFONE
1. Monopoly Gran Edición
2. Bubble Bash 2
3. Texas Hold Em Poker

ORANGE
1. Los Sims 3
2. Risk
3. Need For Speed Shift



MONOPOLY GRAN EDICIÓN
Este atemporal juego de mesa sigue siendo uno de nuestros favoritos para pasar la noche del sábado con los amigos en casa. Gracias a su edición para móvil podemos "entrenar" en cualquier parte y volvernos casi imbatibles en el tablero.

Los móviles recomendados por HC

1 iPHONE 4
Desde 0 € (Movistar, Orange, Vodafone)





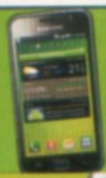
2 NEXUS ONE
Desde 0 € (Vodafone)



3 NOKIA X6
Desde 00 € (Movistar, Orange, Vodafone)



4 GALAXY S
Desde 00 € (Movistar)



5 HTC DESIRE
Desde 0 € (Orange, Vodafone)



6 IPHONE 3GS
Desde 0 € (Movistar)



7 HTC HERO
Desde 0 € (Orange)



NOTICIAS MÓVILES

SPIDEY YA TREPA EN iPHONE

Ya está disponible la nueva aventura de Spiderman para iPhone e iPod Touch. Desarrollado por Gameloft y bajo el sobrenombre de **«Total Mayhem»**, se trata de un juego de acción que sigue las pautas de los últimos títulos del Hombre Araña en consola, lo que incluye una amplia libertad de exploración, intensos combates y enfrentamientos con enemigos finales de la talla de Rino o el Duende Verde. ¡No os perdáis nuestra review del próximo mes!



ANTICÍPATE A FALLOUT

Si ya no os quedan uñas de esperar la nueva entrega de **«Fallout»**, seguro que os alegrará saber que Betsheda ha lanzado en la Apple Store un avance de 12 páginas de All Roads, la novela gráfica que incluirá de forma exclusiva la edición coleccionista de **«Fallout: New Vegas»**. Gracias a este adelanto podemos descubrir algunos nuevos detalles del juego y hacer que la espera sea un poco más llevadera.

LLÉVATE EL LIVE

En un reciente comunicado de prensa, Microsoft ha anunciado la integración de los servicios de **Xbox Live** en su inminente sistema operativo para móviles, **Windows Phone 7.** Aún no se han desvelado cuales serán todas las posibilidades de esta fusión, pero desde luego la cosa promete, sobre todo si tenemos en cuenta que hay muchas compañías trabajando en este nuevo sistema operativo y que ya se ha confirmado títulos tan interesantes como **«Castlevania»** o **«Halo Waypoint»**.

¿MÓVILES EN 3D?

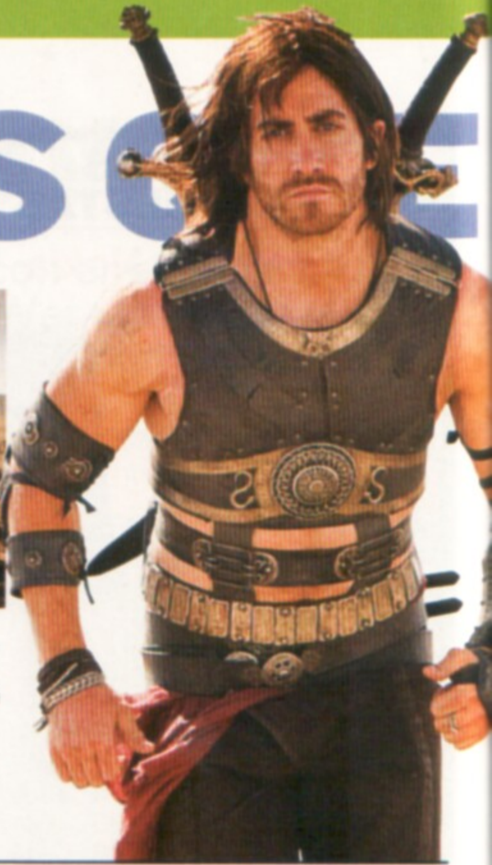
La compañía japonesa **Sharp ha presentado su primer prototipo de terminal móvil con tecnología 3D,** que utilizará la misma pantalla que montará Nintendo 3DS para mostrar imágenes tridimensionales sin necesidad de gafas. Este nuevo dispositivo, que saldrá el próximo año, incluirá también dos cámaras que nos permitirán tomar fotografías en tres dimensiones. A ver en que queda.

ESTRENO EN ANDROID

El enorme éxito cosechado por **«Angry Birds»**, título que salió hace unos meses en iPhone y en el que nuestro cometido es lanzar desde un tirachinas a unos pájaros con el fin de destruir estructuras creadas por cerdos, ha propiciado que el juego sea trasladado al sistema operativo Android. Si tenéis uno de estos terminales, no dejéis de echarle un vistazo, pues su capacidad de diversión es enorme.



MUCHO MÁS Q



ESTRENOS

DVD



Prince of Persia

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Alfred Molina...**
- Director **Mike Newell**
- Precio **29,95 € (Blu Ray)**
- También en DVD **18,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: El héroe de los videojuegos salta al celuloide para traernos una aventura en la que se alía con una princesa enemiga para salvaguardar la daga mágica, que da a sus poseedores el poder de volver atrás en el tiempo y así conquistar el mundo.
DVD: Un mundo oculto: como se creó Prince of Persia, El banquete: Garsiv se pone a la cabeza (Escena inédita), Versión en DVD + Copia digital.



Campeones NBA 09-10

- Género **Documental**
- Protagonistas **Pau Gasol, Kobe Bryant, Phil Jackson...**
- Director **No disponible**
- Precio **14,95 €**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★



ARGUMENTO: Este DVD oficial de la NBA hace un repaso a la trayectoria de Los Angeles Lakers durante la pasada temporada, en la que conquistaron su 16º campeonato tras derrotar en la final a los Boston Celtics. Las mejores canastas del equipo de Pau Gasol.
EXTRAS DVD: Imágenes entre bastidores, Entrevistas, Las canastas más espectaculares, Sueños, Las mejores jugadas del año, El sonido de los Playoffs...



Batman: Capucha Roja

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Batman, Robin, Nightwing, Capucha Roja...**
- Director **Brandon Vietti**
- Precio **No disponible**
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



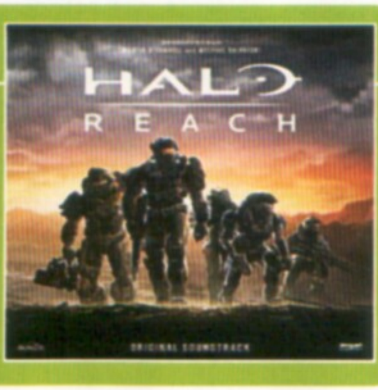
ARGUMENTO: Batman se enfrenta a su último desafío cuando aparece en Gotham City un hombre conocido como Capucha Roja, y se ve obligado a pararle los pies. Capucha Roja, mitad vigilante, mitad criminal, comenzará a hacer el mismo trabajo que Batman, aunque poniendo en práctica otro código moral diferente, en el que matar es una opción.
EXTRAS DVD: Cortometraje exclusivo "Johah Hex", Robin: la historia de Dick Grayson...

MÚSICA

Halo Reach

El juego más esperado de Xbox 360 por fin está aquí, y con él llega también la banda sonora, compuesta por Martin O´Donell y Michael Salvatore, que seguro que hará las delicias de los fans de la saga. Podéis comprarla directamente en la página **www.sumthingdigital.com**.

- Compañía **Sumthing Else**
- Precio **11 €**



LIBROS

Marketing Hero

Juan Carrillo Marqueta y Ana Sebastián Morillas son los autores de este estudio, que nos acerca las herramientas comerciales de los videojuegos con la colaboración de los responsables de las principales compañías de nuestro país.

- Editorial **Esic**
- Precio **25 €**

VIDEOJUEGOS



ESTRENOS

DVD



Iron Man 2

- Género **Acción**
- Protagonistas **Robert Downey Jr., Gwylneth Paltrow...**
- Director **Jon Favreau**
- Precio **24,95 € (Ed. Especial)**
- También en Blu Ray **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Ahora que el mundo sabe que Tony Stark es Iron Man, el héroe enmascarado es presionado para que comparta su tecnología con el ejército. Sin embargo, él teme que esa información caiga en manos indeseables...
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Creación de la Stark Expo, Comentario del director, Objetos digitales, Vídeo musical...



Millennium 3

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Noomi Rapace, Michael Nyqvist, Anders Ahlbom, Annika Hallin...**
- Director **Daniel Alfredson**
- Precio **18,95 €**
- También en Blu Ray **30,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: "La reina en el palacio de las corrientes de aire" es la última entrega de esta trilogía. Puede que Lisbeth Salander haya sobrevivido al agónico final de la segunda parte, pero sus problemas están lejos de haber acabado. Está acusada de triple asesinato y fuerzas poderosas intentan acabar con ella. Mientras, Michael Blomkvist escarba en su oscuro pasado y pronto encuentra sus huellas.
EXTRAS DVD: Tráiler.



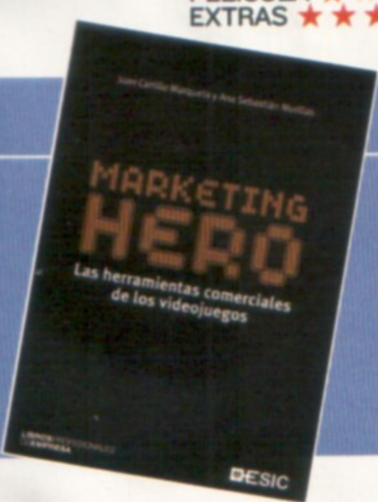
Legión

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Paul Bettany, Lucas Black, Tyresa Gibson...**
- Director **Scott Charles Stewart**
- Precio **17,99 €**
- También en Blu Ray **24,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★☆☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Dios ha perdido la fe en el ser humano, así que ha decidido enviar a su legión de ángeles a la Tierra para exterminarnos. La única esperanza recae en un grupo de rebeldes escondidos en mitad del desierto, que recibirán la ayuda del mismísimo arcángel Miguel.
EXTRAS DVD: La creación del Apocalipsis, La última línea de defensa de la humanidad: los actores y los personajes, De los píxeles a la imagen: una mirada a los efectos visuales.



CINE

Astro Boy



AstroBoy es un joven robot con increíbles poderes creado por el brillante científico Dr. Tenma. Al descubrir que no es un niño como los demás, huirá y emprenderá un viaje para descubrir quién es en realidad, pero regresará al saber que sus amigos y familia están en peligro.

- Productora **DeAPlaneta**
- Estreno **24 de septiembre**

IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



◀ LA VUELTA A CLASE, MEJOR CON «FINAL FANTASY»

Llevar los libros a cuestas siempre es un engorro, así que el único consuelo que nos queda es que al menos nuestra mochila sea molona, ¿verdad? Esta que os traemos lleva motivos de «Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII», tiene costuras reforzadas y varios compartimentos interiores.

Más información en: www.tokyoshop.es
Precio: 22,50 €



ESTA FIGURA ES UNA OBRA DE ARTE ▶

Y no lo decimos solo por lo bien que le queda el uniforme a Jill Valentine («Resident Evil 5»), sino porque es una reproducción de lujo por su realismo. Tiene 21 puntos de articulación, mide 30 cm. y además viene con un completo arsenal que podemos intercambiar: pistola, dos subfusiles...

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 206,50 €



TOAD TAMBIÉN SE APUNTA A LA FIESTA DE MARIO ▶

Ahora que el fontanero de Nintendo está de cumpleaños, está bien acordarse del resto de personajes de sus juegos. Esta figura de Toad mide 18 cm. y destaca por la calidad de su modelado y de la pintura, que los fans de la saga sabrán apreciar.

Más información en: www.play-asia.com
Precio: 17 €





◀ LOS INSECTOS SE PONEN A COMBATIR

Llega a España una plaga de insectos: se trata de los protagonistas de "Legend of Nara", una serie coleccionable formada por insectos de batalla pertenecientes a 4 tribus (Tierra, Aire, Fuego y Agua). Están motorizados, y podemos enfrentarlos en una arena de combate.

Más información en: www.legendofnara.com
Precio: A partir de 4,95 €



UNA CAMISETA "VENENOSA" ▶

«Shattered Dimmensions» es el nuevo juego de Spider-Man, y como habréis leído en este mismo número, nos deja jugar con cuatro versiones del "trepamuros". Una de ellas es Veneno, a quien va dedicada esta camiseta.

Más información en: www.superherostuff.com
Precio: 17 €

MANGA Y CÓMIC

Soul Eater



Por fin llega a España este manga de éxito en Japón. La maestra de guadaña Maka quiere su temible arma engulla 99 almas humanas y una de bruja para lograr el artefacto definitivo. Pero para conseguir la de bruja ha de derrotar a la dura Blair...

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €

D.D.: La mano del diablo



Dentro de la saga de Reinado Oscuro, Daredevil se enfrenta a una terrible misión: ha de convertirse en el líder de la organización La Mano, compuesta por toda clase de criminales. ¿Mantendrá el Hombre sin Miedo la cordura?

Publicado por: Panini
Precio: 14 €

Listo para salir de boxes...



Después de una interminable espera, el mes que viene os ofreceremos el análisis del juego de coches definitivo, **GRAN TURISMO 5**. ¿Os lo vais a perder?

Y además



ASSASSIN´S CREED LA HERMANDAD Ya estamos preparando el preestreno de la gran aventura de Ezio en Roma.



TGS Y GAMEFEST: Toda la información sobre estas dos grandes ferias.

¡¡Y NO TE QUEDES SIN UN REGALO MUY ESPECIAL!!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

DIRECCIÓN DE ARTE
Abel Vaquero

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez, Patricia Gamo, Carlos Hergueta, Carlos Villasante, Borja Abadíe, Rafael Aznar

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN: C/ Santiago de Compostela, Nº 94. 28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 11/2010

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain


KONAMI
EN TIEMPOS DE OSCURIDAD
HACE FALTA UN HÉROE OSCURO
Castlevania
Lords of Shadow
7 DE OCTUBRE
A LA VENTA
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
mercurysteam
© 2010 Konami Digital Entertainment. Developed by Mercury Steam.
"PlayStation", "PS3" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.